

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO



ANÁLISIS DE LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, ÚTIL PARA
EL ACTUAR PROFESIONAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO

Por: Lic. Gabriela Miroslava Hernández Oyervides

Asesor: MDG. Verónica Lizett Delgado Cantú

Como requisito parcial para obtener el grado de
Maestría en artes con especialidad en Educación en el Arte

Monterrey, Nuevo León.

Noviembre de 2009

Agradecimientos

*Gracias a mi madre quien toda mi vida me ha dicho
“tú puedes lograr lo que te propongas...mi hija puede”,
sin su apoyo no sería la persona que soy.*

*Inicié este viaje sola,
nunca imaginé que durante estos cuatro años
mi vida cambiara tanto,
hoy tengo un esposo y un hijo,
ambos maravillosos.*

*Muchas gracias Mario por tu amor y paciencia,
sin tu apoyo este esfuerzo no hubiera sido posible.
Gracias a mi hijo Mauricio que me ha dado fuerzas
y me ha quitado el miedo, te debo horas de apapacho Mau,
que prometo pagarte con creces por el resto de mi vida.*

*Gracias Vero, por leer todos mis bocetos tan largos
sin tu dirección esto hubiera sido un tremendo caos.*

*Mi agradecimiento por siempre a Arte, A.C.,
gracias por becarme y por darme
las bases de mi educación profesional,
gracias por permitirme ser una ex alumna en constante crecimiento.
Gracias a Mauricio Juárez por su apoyo y paciencia.*

RESUMEN

Mediante los diecisiete años ininterrumpidos de práctica profesional como diseñador gráfico con los que cuenta la autora de este trabajo de investigación, ha observado la problemática interna que se presenta durante la práctica profesional al momento de encarar un proceso creativo, y observa que el diseñador gráfico profesional no aprovecha al máximo su creatividad y traspasa la responsabilidad creativa a las herramientas tecnológicas.

La cotidiana búsqueda de soluciones a problemas gráficos, desgasta su habilidad creativa, por lo cual la autora concluye, que la clave para la generación de ideas es el cultivo de las habilidades creativas, en la investigación teórica se encontró que vivenciar la experiencia de la estimulación a procesos mentales, genera ideas que alimentan el proceso creativo.

El interés al desarrollar el tema de este trabajo de investigación, es revalorar las manifestaciones artísticas plásticas para el desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo, debido a que se percibe por medio del contacto con alumnos egresados, una carencia de conocimiento artístico plástico, a causa de que se ha dejado de lado la continuidad de la Educación Artística en los programas académicos profesionales, abandonando así las raíces que en sus inicios dieron pie al nacimiento de la educación académica del campo gráfico.

En este proyecto, se propone que las manifestaciones artísticas sirvan como medio para generar el desarrollo del pensamiento creativo en un profesional dedicado al diseño gráfico, específicamente la pintura y la escultura y en algunos casos la fotografía, ya que son un motivo inspirador. De hecho, a través de su observación, el diseñador puede por medio de la reflexión, lograr sintetizar aspectos que pudieran ser utilizables en la aplicación de soluciones a problemas gráficos, estimulando su potencial creativo y como desenlace desarrollar un pensamiento creativo.

El análisis se realiza a través de dos medios: primero, mediante una encuesta, la cual tiene la finalidad de indagar específicamente sobre el nivel y el tipo de Educación Artística que el alumno de diseño gráfico de Arte, A.C. ha recibido durante su educación previa; y segundo, a través de la observación del contenido de los Programas Académicos de la institución, tanto el vigente como su antecesor.

ÍNDICE

Agradecimientos	ii
Resumen	iii
Índice	iv
Índice de gráficas	viii
Introducción	1
 Capítulo I. Naturaleza y Dimensión de Tema de Investigación	3
1.1 Marco Contextual	3
1.2 Antecedentes de la Institución Seleccionada.....	4
1.3 Planteamiento del Poblema.....	7
1.4 Presentación de Hipótesis.....	7
1.5 Objetivos de la Investigación.....	8
1.5.1 Objetivo General.....	8
1.5.2 Objetivo Particular.....	8
1.6 Justificación.....	9
1.7 Límites y Advertencias.....	9
1.8 Glosario.....	11
 Capítulo II. Marco Teórico	12
2.1 Una Nueva Acción Creativa	12
2.1.1 El Diseño Gráfico, un Fenómeno Interdisciplinario, según Luz del Carmen Vilchis	12
2.1.2 El Diseño Gráfico, en busca de su definición, según Román Esqueda	14
2.2 Creatividad, en Teoría	15
2.2.1 Wladyslaw Tatarkiewicz	15
2.2.2 Sternberg y Lubart	16
2.2.3 Mihaly Csikszentmihalyi	21
2.2.4 Howard Gardner	23
2.2.5 Teresa Amabile.....	24

2.2.6	Gilda Waisburd	25
2.2.7	Mauro Rodríguez	26
2.2.8	Edward De Bono	27
2.2.8.1	Técnicas del pensamiento lateral	28
2.2.9	Ejemplo práctico: Encuentros de Sensibilidad Creativa.....	29
2.3	La Educación Artística durante el Periodo Posmoderno	30
2.3.1	Del Arte a la Comunicación Gráfica	29
2.3.2	Revisión Previa y Sintetizada sobre la Posmodernidad	32
2.3.3	Características de la Posmodernidad	33
2.3.3.1	Pequeños relatos	33
2.3.3.2	Relación ‘poder – saber’	31
2.3.3.3	La deconstrucción.....	34
2.3.3.4	Doble codificación	35
2.3.4	Pedagogía en Arte en la Posmodernidad	35
2.3.4.1	Pedagogía de reconstrucción social	35
2.3.4.2	Pedagogía de la democracia social	36
2.4	Marco de Referencia Educativo.....	36
2.4.1	Rumbo a una Educación Artística a Nivel Superior.....	37
2.4.2	Nacimiento de la Nueva Instrucción Académica en Europa.....	38
2.4.3	Trabajo Intelectual del Quehacer Educativo	39
2.4.3.1	¿Se puede enseñar arte?	39
2.4.3.2	Desarrollo creador	41
2.5	Marco de Referencia Filosófico.....	42
2.5.1	La Educación, Auxilia al Perfeccionamiento Humano.....	42
2.5.2	La Acción Humana.....	44
2.5.2.1	Acción y actividad.....	44
2.5.2.2	Enseñar y aprender.....	45
2.5.3	Educación Estética	46
2.5.3.1	Formación estética	46
2.5.3.2	Desarrollo estético.....	47
2.5.3.3	Desarrollo de la conciencia estética	48
2.6	Marco de Referencia Psicológico.....	49

2.6.1	Howard Gardner, una Educación Artística para el Desarrollo Humano	50
2.6.1.1	Base teórica.....	50
2.6.1.2	Desarrollo de una mente disciplinada	52
2.6.1.3	Arts PROPEL: experimento educativo basado en la teoría del desarrollo	54
2.6.2	Elliot W. Eisner, Educar la Visión Artística.....	55
2.6.2.1	Abordar la enseñanza artística.....	57
2.6.2.2	¿Cómo evaluar?.....	58
2.6.2.2.1	Modelo CIPP.....	58
2.6.2.2.2	Modelo por comparación.....	59
2.6.2.2.3	Modelo cualitativo.....	59
Capítulo III.	Metodología General	61
3.1	Obtención de Datos.....	61
3.2	Clasificación de Respuestas.....	61
3.2.1	Resultados de Diagnóstico General [Educación Artística recibida previamente]	62
3.2.2	Resultados Específicos [según tipo de institución educativa de procedencia]	62
3.2.3	Resultados [perfil del alumno]	62
3.2.4	Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.]	64
Capítulo IV.	Resultados Obtenidos	65
4.1	Presentación de Resultados.....	65
4.1.1	Resultados de Diagnóstico General [educación artística recibida previamente].....	65
4.1.2	Resultados Específicos [según tipo de institución educativa de procedencia].....	66
4.1.3	Resultados [perfil del alumno].....	68
4.1.4	Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.].....	71
4.2	Interpretación de Datos Resultantes de la Encuesta	72

4.2.1	Resultados de Diagnóstico General [Educación Artística recibida previamente]	72
4.2.2	Resultados Específicos según tipo de institución educativa de procedencia	72
4.2.2.1	Primaria	73
4.2.2.2	Secundaria	74
4.2.2.3	Preparatoria	74
4.2.3	Resultados [perfil del alumno]	75
4.2.4	Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.]	78
4.3	Análisis de Datos	80
4.3.1	Indagaciones al Asignatural Curricular	80
4.3.2	Diagnóstico del Programa Académico 2001-2007	80
4.3.3	Programa Académico Vigente de Arte, A.C.	82
4.3.3.1	Análisis de contraste	83
4.3.3.2	Observación de asignaturas	84
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones		89
5.1	Conclusiones de la Indagación	89
5.2	Recomendaciones	93
5.2.1	Recomendación 1:	
	Taller para el Desarrollo del Pensamiento Creativo	94
5.2.1.1	Aspectos fundamentales para el taller	98
5.2.1.2	Esbozo del modelo del taller:	98
5.2.1.3	Justificación de contenido temático	101
	a. Módulo I: La Simplificación en la Obra de Joan Miró (periodo 1930-1940)	102
	b. Módulo II: Escultura Minimalista	104
	c. Módulo III: La Estética de Jackson Pollock	106
	d. Módulo IV: La Levedad en la Obra de Leonora Carrington	109
	e. Módulo V: Guernica	111

5.2.2 Recomendación 2:	
Propuesta de Adaptación a las Actividades del Programa en curso	112
5.2.2.1 Propuesta de Adaptaciones	113
5.3 Resultante del Trabajo Teórico	120
5.4 Beneficios del Acercamiento a las Manifestaciones Artísticas Plásticas ..	123
5.4.1 Perfeccionamiento Humano a través de la Educación	123
5.4.2 Educación Continua	123
5.4.3 Aprendizaje Significativo	124
5.4.4 Desarrollo Personal	124
5.4.5 Sensibilidad Estética	125
5.4.6 Construcción de la Realidad	125
5.5 Reflexiones Finales	125
Referencias	129
Anexos y Apéndices	
Anexo A. Ejemplo Práctico: Encuentros de Sensibilidad Creativa	xi
Anexo B. Encuesta	xiii
Anexo C. Esquema del Programa Académico 2001-2007	xv
Anexo D. Esquema del Programa Académico Vigente	xvi
Anexo E. Contenido de la Asignatura ‘Diseño Experimental’	xvii
Anexo F. Contenido de la Asignatura ‘Análisis del Diseño’	xxii
Anexo G. Obras Seleccionadas para el Contenido Temático Sugerido	xxvi
Apéndice I. Guía Rápida de la Estética del Siglo XX	xxx

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Fig. 2.1	Tabla aclaratoria entre práxis y poíesis	43
----------	--	----

Resultados de Diagnóstico General [Educación Artística recibida previamente]

Fig. 4.1	Promedio General [procedencia del alumno]	65
Fig. 4.2	Promedio Parcial [datos específicos según el tipo de plantel educativo de procedencia]	65
Fig. 4.3	Promedio General [alumnos que recibieron Educación Artística]	65

Resultados Específicos [según tipo de institución educativa de procedencia]

Fig. 4.4	Resultados de la encuesta según la opinión de alumnos provenientes de escuelas públicas	66
Fig. 4.5	Promedio Parcial [alumnos que recibieron Educación Artística en escuela pública].....	66
Fig. 4.6	Resultados de la encuesta según la opinión de alumnos provenientes de escuelas particulares.....	67
Fig. 4.7	Promedio Parcial [alumnos que recibieron Educación Artística en escuela particular].....	67

Resultados [perfil del alumno]

Fig. 4.8	Antecedentes	68
Fig. 4.9	Opinión sobre la importancia de recibir conocimiento de tipo actual e histórico del arte.	68
Fig. 4.10	Consideraciones sobre la importancia de recibir Educación Artística.....	68
Fig. 4.11	Percepción sobre las artes plásticas	69
Fig. 4.12	Percepción sobre aspectos de su profesión	69
Fig. 4.13	Conciencia Estética	70
Fig. 4.14	Experiencia de los alumnos sobre sus aproximaciones al mundo del arte.....	70

Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.]

Fig. 4.15	Resultados obtenidos.....	71
-----------	---------------------------	----

Fig. 4.16	Lista de asignaturas pertenecientes al Programa Académico anterior que integran aspectos artísticos en su metodología.....	80
Fig. 4.17	Relación porcentual de la integración y distribución de asignaturas, según la distribución de áreas en el Programa Académico 2001-2007.....	81
Fig. 4.18	Relación porcentual de la integración y distribución de asignaturas, según la distribución de áreas en el Programa Académico vigente.....	83
Fig. 4.19	Lista de asignaturas pertenecientes al Programa Académico vigente que integran aspectos artísticos en su metodología.....	84
Fig. 5.1	Gráfica del equilibrio en el sistema educacional	92
Fig. 5.2	Ruta del proceso creativo realizado según la metodología del taller	96
Fig. 5.3	Gráfica de la ruta procesual del proceso creativo	122

INTRODUCCIÓN

Como profesional en el ramo del diseño gráfico, se pueden conocer a fondo las necesidades que se tienen durante el proceso creativo de cada proyecto gráfico.

Por lo tanto, los egresados de las carreras universitarias, quienes tienen a su cargo la concepción, proyección y producción de imágenes, deberían recibir una Educación Artística continua y de contenido teórico congruente a su nivel educativo, para el desarrollo de sus habilidades creativas, no con el propósito de crear artistas, sino para desarrollar personas con habilidades múltiples. Esto especialmente en el caso del diseñador gráfico.

A través de la continuidad de la Educación Artística a nivel Profesional, se reitera el interés por revalorizar a las manifestaciones artísticas plásticas, no sólo para su contemplación, sino como mecanismo de inventiva e iluminación coadyuvante en el proceso creativo de soluciones gráficas.

Uno de los objetivos de este trabajo de investigación, es buscar el beneficio de las instituciones educativas que tienen a su cargo la formación académica de profesionales en el campo visual, proporcionándoles una justificación para que en el diseño de su Programa Académico, sea considerada la enseñanza de métodos para el desarrollo de habilidades creativas, y gracias al ejercicio de estos procesos mentales, propiciar un pensamiento creativo en el alumno.

El análisis teórico documental que se proporciona en esta investigación, tiene el fin de buscar las condiciones propicias para el desarrollo del individuo.

El tema de la creatividad, el ámbito lo ha abordado desde diferentes campos como lo son, el psicológico, el neurológico, el biológico, el artístico y el analítico, es así que cada campo trata de definir su propio punto de vista y no existe aún una definición que fusione todos sus aspectos en general. En esta investigación, se presentan una serie de aspectos clave sobre la creatividad y su desarrollo, resultantes del trabajo de investigadores en la materia; la terminología, las fases, los rasgos de distinción, así como los factores que coexisten en el proceso.

En un intento por definir al Diseño Gráfico y delimitarlo, surgen diversas consideraciones, ya que abarca diferentes campos de acción, encontrándose en un continuo enriquecimiento. La disciplina en sí misma, está en proceso de ser definida, es por ello que se presentan los puntos de vista de varios especialistas.

Ambas consideraciones se encuentran cobijadas en un marco teórico seccionado en cuatro partes: para situarse en el tiempo, se revisaron las pretensiones de la educación en la posmodernidad; en el marco de referencia educativo se destacaron conceptos sobre la educación, como el nacimiento de la nueva instrucción académica, así como el trabajo intelectual del quehacer educativo. A través del marco de referencia filosófico, se tomó en cuenta cómo es que la educación auxilia el perfeccionamiento humano y la formación estética que debe apreciarse en este sector educativo; y por último, a través del marco de referencia psicológico, se revisó la importancia del arte en la Educación.

La investigación de campo se realizó en Arte, A.C., debido a sus antecedentes como institución promotora de prácticas artísticas, además de que en dicho plantel se imparte la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, la cual modificó su Programa Académico en el 2007, este dato, da pie al análisis de ambos Programas Académicos.

Dicho análisis se realizó mediante cuatro fuentes de información:

- Observar, comparar y contrastar el Programa Académico anterior con el vigente.
- Analizar el resultado del sondeo aplicado a los alumnos, para conocer su percepción acerca del arte, como vehículo desencadenante para el desarrollo de habilidades creativas, y por ende del pensamiento creativo.
- Analizar las asignaturas que contemplan el tema de la creatividad para conocer su metodología y así saber cómo plantea la institución el desarrollo de la creatividad y cómo aborda a las manifestaciones artísticas plásticas.
- Entrevistar al Director de carrera para obtener información de primera mano.

A través de la obtención de datos resultantes se formulan actividades estimulantes de habilidades creativas y de procesos de pensamiento, que den por consecuencia el desarrollo del pensamiento creativo.

Finalmente, se presenta el planteamiento de una propuesta teórica, producto de este trabajo de investigación, presenta una posibilidad acerca de la configuración de una fórmula que busca identificar mecanismos para el diseño de métodos para el desarrollo de habilidades creativas en el área gráfica con fin de fomentar el pensamiento creativo.

CAPÍTULO I. NATURALEZA Y DIMENSIÓN DE TEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Marco Contextual

La ciudad de Monterrey es considerada como una de las ciudades con mejor y mayor oferta educativa del norte de México, contando con una amplia gama de oportunidades de trabajo, lo cual la sitúa como lugar ideal para realizar estudios a nivel profesional, tanto para alumnos locales como de Estados vecinos.

Durante los últimos años, la licenciatura en diseño gráfico ha visto incrementada su matrícula a nivel local, esto gracias al perfil que ha identificado a esta zona del país como una de las principales ciudades industriales y comerciales. El estudio a nivel profesional del Diseño Gráfico ofrece algunas ventajas, como por ejemplo, la oportunidad de negocio de productos gráficos, desde la concepción, aplicación, preproducción, producción y consumo de los mismos. La comunicación gráfica forma parte de la comunicación visual y ésta a su vez es un integrante esencial de la cultura actual y como tal busca la mejora continua.

Los realizadores de la comunicación gráfica, en este caso los diseñadores gráficos, se encuentran en continuo uso de sus habilidades creativas que fueron aprendidas durante el estudio de su carrera profesional, sin embargo, desarrollar herramientas que enriquezcan su proceso de pensamiento es indispensable.

La creatividad, debido a que es abordada por diversos campos como lo son el psicológico, el neurológico, el biológico, el artístico y el analítico, carece de una definición que fusione los aspectos de todos los campos comprendidos en su estudio, sin embargo, a pesar de la carencia de una definición común, la práctica de pensar creativamente es muy valorada, no solamente en el campo laboral, sino en todas las áreas en las que el individuo se desenvuelve.

Para la implementación de sistemas para el desarrollo de habilidades creativas que por consecuencia generen un pensamiento creativo, se propone una revalorización de las manifestaciones artísticas plásticas. Para ello se analizaron una serie de teóricos de la educación, de la filosofía y de la psicología que han desarrollado postulados en los cuales se señala la importancia de educar al alumno en los aspectos artísticos.

A través de un sondeo con los alumnos, se pretende conocer el nivel de conocimiento artístico que recibieron durante la primaria, la secundaria y la preparatoria y así plantear el escenario en que los alumnos trabajan sus ideas, dicho sondeo arrojó datos dignos de retomar para posteriormente analizarlos a profundidad, ya que fue notoria la diferencia entre las opiniones de los alumnos provenientes de escuelas públicas y particulares.

Para la realización de este trabajo de investigación, se seleccionó a Arte, A.C.; escuela de tipo particular, fundada con el propósito de promover la plástica en la ciudad de Monterrey, es interesante ver como este hecho se encuentra actualmente desligado del Programa Académico vigente.

Las respuestas generadas en la investigación, darán sustento a las recomendaciones descritas posteriormente, las cuales se encuentran en el Capítulo V.

1.2 Antecedentes de la Institución Seleccionada

Para lograr un mayor entendimiento del escenario en el que se desarrolla el presente trabajo, es necesario establecer los antecedentes de la institución seleccionada para esta investigación.

Arte, A.C., inicia sus actividades en marzo de 1955, con el objetivo de dar fuerza, solidez y continuidad a la labor de la difusión y promoción de la cultura, que anteriormente habían iniciado en la ciudad dos instituciones importantes de educación superior: la Universidad Autónoma de Nuevo León y el Tecnológico de Monterrey.

Su nacimiento ocurre en un momento en el que la ciudad carece de organismos que asumieran como tarea propia la organización, programación, promoción y realización de exposiciones de artes plásticas o que tuviera espacios idóneos para la adecuada presentación de obras artísticas. Es por esto, que llegó a ser considerada como el primer lugar indiscutible en el desarrollo de las artes plásticas y reconocida como una de las instituciones insignia de la cultura en Nuevo León, uno de los miembros de su Consejo Directivo, Alfonso Rangel Guerra plasma el recuerdo del señor Alfonso Rubio y Rubio en su libro Los Frutos y Los Años:

...fue el lugar de encuentro de artistas e intelectuales, estrado de reconocimiento y premiación para artistas locales y nacionales, ámbito de interacción social y escuela para la educación de

la sensibilidad y el gusto (13).

...esta institución, aparte del valor que en la difusión de la cultura y en la educación artística ha tenido su permanencia, hay que atribuir el mérito de haber sido germen y fermento de la vida cultural que florece en nuestros días en Monterrey (62).

Arte, A.C., nace con la idea primaria de crear una galería de arte, ya que entonces no existía ninguna en Monterrey, la señora Doña Rosario Garza Sada de Zambrano fue propuesta por los artistas González Camarena y Adolfo Laubner para tomar la idea y hacerla suya, finalmente acepta asumir el compromiso y junto a la señora Doña Romelia Domene de Rangel crean una mancuerna que por años guió al proyecto para convertirse hoy en una institución educativa de alto nivel.

A continuación se describen los objetivos y actividades con los que fue concebida en 1955, los cuales cubren una amplia gama de acciones en el campo:

“Iniciar, promover, fomentar, estimular, patrocinar o directamente administrar y dirigir toda clase de actividades artísticas que constituyan difusión del arte en sus diversas manifestaciones, especialmente las que se manifiestan a través de la pintura, el teatro, la música y el canto, para lo cual, en consecuencia, desarrollar o patrocinar, sin espíritu de lucro, las siguientes actividades:

- Montar galerías artísticas, exposiciones permanentes de artes plásticas, sesiones literarias, audiciones musicales, funciones teatrales, conciertos, recitales musicales, literarios o poéticos, masas corales y cualquiera otra clase representaciones, sin restricción alguna, pero relacionadas con los fines de la asociación.”
- Instalar talleres donde se hagan demostraciones objetivas y manufacturen objetos de arte que sirvan para el conocimiento y difusión de las artes plásticas mexicanas.
- Organizar conferencias sobre temas científicos y artísticos de personas con amplia cultura musical o artística de la República o del extranjero.
- Otorgar becas a estudiantes distinguidos para la iniciación o continuación de sus estudios en cualquiera de las diversas ramas del arte.
- Patrocinar y desarrollar cátedras sobre pintura, música, canto, teatro o cualquiera otra de las ramas específicas del arte en general (Rangel 28).”

El trabajo cultural de Arte, A.C., ha perdurado durante sus 54 años de vida, y resguarda un patrimonio artístico en donde se ve reflejada la historia de la plástica en la ciudad.

En 1979 se inician cursos a nivel licenciatura, entre ellos, la Licenciatura en Diseño Gráfico, en su origen ...“está planeada para impartir a los estudiantes los conocimientos necesarios para transformar ideas y conceptos, a formas y colores organizados adecuadamente para transmitir un determinado mensaje visual”... (54).

Actualmente el Licenciado en Diseño Gráfico egresado de Arte A.C., desarrolla la habilidad del manejo de elementos visuales, fundamentada en una sólida base de conocimientos teóricos y conceptuales y con la capacidad de formular soluciones operacionales y estratégicas de comunicación, publicidad, mercadotecnia y negocios.

Las clases se imparten con software, equipos y laboratorios especializados, que garantizan la calidad en el aprendizaje del alumno, además de que lo capacita para utilizar las últimas versiones de software y la más reciente tecnología. Es la única universidad en México donde se estudia exclusivamente diseño, acreditada 100% por FIMPES, (Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior).

Según su misión, sus propósitos y sus valores es como se constituye actualmente:

Su misión: Arte, A.C. promueve diversos medios y procesos educativos de impacto en arte y diseño, para formar el capital social y profesional que ofrezca soluciones innovadoras derivadas de las exigencias de la época tradicional.

Sus propósitos:

- Formar personas íntegras que tengan conciencia ética, espíritu de trabajo y de superación personal.
- Propiciar el desarrollo humano, cultural y profesional de todos los miembros de la comunidad Arte, A. C.
- Prestar servicios educativos y culturales fundamentados en la ciencia, caracterizados por tecnología de punta y por el desarrollo de habilidades manuales.
- Relacionarse, a nivel nacional y global, con otras instituciones orientadas al arte, al diseño y la cultura en aspectos académicos, profesionales y de investigación.
- Ofrecer servicios especializados en arte, diseño y humanidades a particulares y organizaciones públicas.
- Establecer programas de educación continua para egresados y público en general.
- Promover, fomentar, estimular y patrocinar actividades artísticas y culturales.

Sus valores:

La Verdad: como principio orientador de la actividad humana, en el que se apoya la relación con los semejantes a partir de la integridad como característica suprema

del hacer humano y que hace posible, además, identificar la autenticidad de las acciones de la sociedad.

El Bien: en su más amplio sentido ético, a partir del cual es posible atender y aplicar los valores de la justicia, la prudencia y la equidad.

La Belleza: como valor en las artes, como objeto de estudio, pero también como presencia cambiante en la historia y como vía de comprensión de los lenguajes artísticos y de las actividades éticas y estéticas.

La Creatividad: entendida como la actitud que permite la expresión fundamental del individuo en lo intelectual y lo artístico, es decir, en el estudio, análisis y conocimiento crítico de los diversos campos del saber y en la manifestación y comprensión de los elementos que integran la forma y sus lenguajes.

La Calidad: presente tanto en los servicios que ofrece Arte A.C. en los campos de la docencia y la difusión de la cultura, como en la formación, el trabajo y la expresión de sus egresados.

1.3 Planteamiento del Problema

1. ¿Es importante continuar la Educación Artística mientras se cursa la carrera de Diseño Gráfico?
2. ¿Qué sucede en un Programa Académico a nivel licenciatura, en el que no se promueve el desarrollo de habilidades creativas?
3. ¿Cuál podría ser una alternativa para desarrollar el pensamiento creativo?
4. ¿Para qué es útil el desarrollo del pensamiento creativo en los diseñadores gráficos?
5. ¿Qué beneficios aporta a la institución educativa y al alumno, contar con una nueva manera para el desarrollo del pensamiento creativo dentro de su proyecto educativo?

1.4 Presentación de Hipótesis

Para que un diseñador gráfico se desempeñe con éxito en el ámbito laboral, es necesario el continuo desarrollo de sus habilidades creativas. Estas habilidades no pueden explotarse

al máximo si en el transcurso de sus estudios profesionales, no se le brinda el estímulo necesario para desarrollarlas.

Es necesario conocer la experiencia obtenida mediante la Educación Artística previamente recibida y la consideración que el alumno tiene ante ésta. Es por eso, que el presente trabajo pretende demostrar a través de la obtención de datos cuantitativos y del análisis curricular del Programa Académico vigente, impartido en Arte, A.C., la necesidad de desarrollar un sistema para el desarrollo de las habilidades creativas, para entonces recomendar maneras de cómo se pudiera hacer esto posible y así facilitar el quehacer profesional de un diseñador gráfico.

Una institución educativa que carece de análisis curricular no podrá realizar evaluaciones, ni reorganizaciones que conlleven posteriormente a una mejora continua de su oferta educativa.

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1 Objetivo General

El objetivo general de esta investigación, es reiterar el interés por la revalorización de las manifestaciones artísticas plásticas, específicamente pintura y escultura, y en algunos casos la fotografía como medio para el desarrollo de las habilidades creativas, fomentando de esta manera el conocimiento.

1.5.2 Objetivo Particular

Como objetivo particular, se pretende reconocer la importancia del conocimiento artístico de la pintura, escultura y fotografía que necesita un diseñador gráfico para el desarrollo de su pensamiento creativo, el desempeño de su profesión, y la vida cultural.

Se busca beneficiar tanto a Arte, A.C., como a otras instituciones educativas de nivel superior, mediante la mejora del contenido académico.

De igual manera se busca que el alumno adquiera conocimiento artístico y desarrolle y vivencie la experiencia estética.

Para este fin se proponen dos recomendaciones:

- Un taller para el desarrollo del pensamiento creativo de tipo extracurricular.
- Una serie de mejoras a las actividades de asignaturas seleccionadas dentro del aula.

Ambas concebidas para que a través de aproximar al alumno a las manifestaciones artísticas plásticas, el alumno y exalumno estimulen sus habilidades creativas, y por medio de la ejercitación de procesos mentales, logre desarrollar un pensamiento creativo.

1.6 Justificación

La importancia de esta investigación radica en varios puntos:

- Revalorizar las manifestaciones artísticas plásticas, que actualmente se encuentran desligadas del Programa Académico de Arte, A.C.
- El beneficio del individuo a través de la estimulación de sus habilidades creativas.
- Enriquecer la vida del individuo y su desarrollo personal al acercarse intelectualmente a las manifestaciones artísticas plásticas.

El aporte teórico resultante de esta investigación es una propuesta teórica, producto de este trabajo de investigación, presenta una posibilidad acerca de la configuración de una fórmula que busca identificar mecanismos para el diseño de métodos para el desarrollo de habilidades creativas en el área gráfica con fin de fomentar el pensamiento creativo.

1.7 Límites y Advertencias

La presente investigación está basada en datos de una institución de educación superior de tipo particular llamada Arte, A.C., por lo cual, sus interpretaciones deberán ser relacionadas con este hecho. Sus resultados podrán aplicarse a instituciones de educación superior de tipo público tomando en cuenta previamente que su concepción, misión y problemática es concebida de diferente manera.

Esta investigación no pretende evaluar la función de la escuela de nivel primaria, secundaria y preparatoria, aunque éstas se vean reveladas durante el proceso de análisis. Sin embargo, cabe mencionar que aunque se trata de un fenómeno que afecta la investigación de manera moderada, los datos resultantes, podrán ser objeto de investigaciones posteriores.

La selección de la institución que soporta este trabajo de investigación, ha sido

realizada debido a la historia que la sustenta Arte A.C., ha sido un promotora de las artes plásticas, tanto para su elaboración como para su difusión, y además ofrece la Licenciatura en Diseño Gráfico.

También se debe mencionar que debido a criterios de discreción no se obtuvo el acceso al contenido de las asignaturas de los últimos dos semestres del Programa Académico vigente, ya que su aprobación está en trámite de la Secretaría de Educación Pública. Sin embargo, a través del conjunto de herramientas utilizadas, se lograron deducir los resultados.

1.8 Glosario

A lo largo de este trabajo de investigación, la autora hace referencia a una serie de términos, con el fin de asegurar su correcto entendimiento. Es importante proporcionar la definición que se adoptó para su uso, para una fácil lectura desde su inicio:

Educación Artística: se refiere a la educación que tiene como objetivo, dar a conocer los elementos necesarios para las aproximaciones del alumno a la producción de expresiones artísticas, además de proporcionar conceptos que el estudiante pueda tomar para desarrollar su propio gusto estético, incitando así a la apreciación, contemplación y valoración de las obras artísticas, con el fin de desarrollar su capacidad de expresión creativa.

Creatividad: entiéndase como el resultado de los procesos de pensamiento. Es sabido que no se puede crear algo nuevo como si surgiera de la nada, pero con las herramientas que se tienen y a través de la agudeza del pensamiento y visión creativa, es posible reinventar, rehacer o reconstruir, haciendo más eficiente, más durable, más memorable, más bello, más útil, más seguro, aquello que se pretende diseñar.

Manifestaciones artísticas plásticas: alude a la pintura, escultura y fotografía, éstas son prácticas que no necesariamente están validadas como Arte, sino como manifestaciones artísticas, las cuales mediante el diálogo que proponen, propician e incitan a una reflexión, y sirven como motivo inspirador en el proceso creativo.

No se pretende a través de este estudio la enseñanza del Arte como la transferencia de conocimiento de tipo meta-relato, sino, al contrario, se busca una sincronía con la actualidad al insertar al alumno a la par de su momento, donde cualquier relato es válido.

Pensamiento creativo: es el pensamiento resultante del estímulo de procesos de pensamiento y de habilidades creativas.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Una Nueva Acción Creativa.

Durante el proceso reflexivo, el diseñador gráfico ejercita sus habilidades creativas, en busca de la perfección de su propia creatividad, para concluir proponiendo un texto visual. El resultado de la ejercitación de procesos mentales es el pensamiento creativo.

Las etapas, los recursos y las formulaciones que convergen en ese momento son escudriñadas por investigadores de la materia. A continuación se plantea lo que se percibe como diseño gráfico y lo que algunos investigadores, proponen como creatividad y el desarrollo de habilidades de pensamiento de tipo creativo.

2.1.1 El Diseño Gráfico, un Fenómeno Interdisciplinario, según

Luz del Carmen Vilchis.

“La comunicación gráfica, es la acción creativa realizada por un diseñador, para integrar y fijar conscientemente en un medio, las capacidades discursivas de signos, cuya manifestación implica la mediación de la percepción visual, como resultado, un objeto tangible, el cual es consecuencia del proceso de reflexión que el diseñador realiza frente a una necesidad específica de comunicación, cuya mejor respuesta sólo es un texto visual (Vilchis 9).”

Debido a la fragmentación de conocimiento, surgen disciplinas con su propia independencia epistemológica, dando lugar a lo que hoy se conoce como relaciones interdisciplinarias. El diseño gráfico, es uno de estos fenómenos, es una disciplina que surge de la madurez e interrelación de las artes y la industria.

Se lleva a cabo desde la teoría de las artes plásticas, las teorías de la arquitectura y teorías del diseño industrial, nace con el objetivo de cubrir las necesidades de un mercado creciente y cambiante.

El Diseño Gráfico, contemplado como disciplina, estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados como un todo, Vilchis lo delimita de la siguiente manera:

“El diseño gráfico es la disciplina orientada hacia la resolución de problemas de comunicación visual que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación al medio y según sus necesidades físicas y espirituales. Esta disciplina se identifica con la acción humana de cambio consciente de la forma, es praxis trascendente porque se origina en el propio agente y termina fuera de él; es poésis creativa porque agrega al ser algo que no existía –a ella responde por excelencia el arte- De esta manera el diseño gráfico puede ser caracterizado como una forma

específica de arte, como praxis poética y como tal responde a una función determinada que es la comunicación visual. Lo diseñado comprende el producto de la acción, cuya variedad abarca lo mismo sistemas de señalización, libros, revistas, periódicos, carteles, timbres postales, folletos, portadas, etc. (35).”

Se puede decir que la habilidad, la actitud y el conocimiento son parte de una red de relaciones conceptuales que constituyen un campo total de conocimiento.

La estructura epistemológica de esta disciplina se basa, según Vilchis, en el sistema tripartito: teoría, método y técnica.

El método es el camino que lleva al conocimiento lógico y organizado, en él se practica la teoría a partir de tareas, de análisis, relaciones sistematizadas, estructuras para reconstruir relaciones de concepto y generalizaciones de procedimiento epistemológico.

Como técnica se entiende, la manera de hacer, significa siempre el uso de diversos medios y unidad de un fin predeterminado, la variedad de géneros en el diseño trae consigo el uso diverso de técnicas de creación y el uso de materiales múltiples (31).

Al momento del desarrollo, el diseñador supone el conocimiento de códigos morfológicos, cromáticos, tipográficos, fotográficos, así como las reglas de composición y de integración.

La autora de este trabajo de investigación, explica según su experiencia, que el concepto del proyecto ideado por el diseñador, debe aplicarse mediante la comunicación intersubjetiva de sus elementos; durante este proceso, el aspecto poético de lo diseñado es producto de la subjetividad e imaginación del diseñador, sin embargo, el uso de la objetividad se presenta sometiendo las exigencias del concepto, al método y a la técnica.

Vilchis alinea diversos tipos de actividades en: Actividades de comunicación gráfica, actividades de percepción visual, actividad de configuración, actividades productivas y actividades de valoración, las cuales se interrelacionan.

Actividades de comunicación gráfica: el emisor, la necesidad, el contexto, el diseñador, el medio, el uso de todos los códigos, la condición cultural, el ambiente perceptible, el receptor y sus respuestas.

Actividades de percepción visual: la realidad percibida, el sujeto perceptor, las formas de representación, la organización mental de las percepciones, las percepciones previas y posteriores.

Actividad de configuración: que incluye la realidad imaginaria y la realidad material, la intención y el contenido, las presuposiciones de contexto, las etapas

de representación, los grados icónicos y los grados de figuración que establece la correlación entre la sustancia y formas de expresión, formas de contenido y formas de interpretación.

Actividades productivas: a través de procedimientos sistemáticos la comunicación gráfica devenga comunicable, se relaciona con la técnica y la tecnología, atraviesa por la planificación, la organización, preproducción y evaluación de un proyecto de diseño.

Actividades de valoración: donde se establecen los vínculos disciplinarios entre la lógica funcional del valor de uso, la lógica del valor simbólico, la lógica del valor/signo; conforme a estos lineamientos, el objeto se considera respectivamente, herramienta, mercancía, símbolo y signo (Diseño 36-38).

2.1.2 El Diseño Gráfico, en Busca de su Definición, según Román Esqueda.

Román Esqueda por su parte, presenta su perspectiva en su libro, El Juego del Diseño, él pone en tela de juicio, el valor que Wucius Wong le ha otorgado al diseño gráfico, y realiza nuevos planteamientos -a continuación abreviados- a quienes han encasillado al diseño gráfico como ciencia, como técnica y como arte.

- Como ciencia, de ser un quehacer científico, debiera cumplir con ciertos requisitos, el primero, ...“que fuera una práctica encaminada a encontrar cierto tipo de verdades” (9).
- Como técnica, sitúa al diseño como una ...“práctica apenas diferenciable del dibujo y de otras asociadas a las artes plásticas”(10). Pero hoy en día y bajo la lupa de los avances tecnológicos, pone en entredicho especificar el diseño gráfico como dominio técnico de la forma, y por consecuencia la formación escolar de los futuros diseñadores.
- Como arte, su labor se basaría en dos aspectos: Lo técnico y la inspiración. De ser así Esqueda supone que el diseñador no aprende nada, sino que su futuro depende de un momento creativo inexplicable, por tal motivo se encuentra bajo el dominio de la subjetividad.

La práctica del diseño busca legitimidad como práctica profesional, sin embargo el objetivo del estudio de Esqueda es precisamente que ...“el diseñador puede conceptualizarse

como un profesional que domina un ‘lenguaje’ y hace del mismo un arte...explicable, repetible, y por lo tanto enseñable” (12).

Esqueda observa que el diseño gráfico puede considerarse una forma de juego del lenguaje por tener su origen y una finalidad lingüística. Finalmente concluye:

“Diseñar consiste entonces en hacer una traducción-interpretación que, de acuerdo con Jakobson (1894:69), podemos llamar intersemiótica o transmutación que se genera (en sentido literal) en las reglas y juegos del lenguaje. Así la explicación de los fundamentos del diseño gráfico deben partir de la manera en que se dan estos procesos que se sirven siempre de la sintaxis, la semántica y la pragmática.” (13).

2.2 Creatividad, en Teoría

En un esfuerzo por entender el pensamiento creativo que desarrollan los diseñadores gráficos a lo largo de sus proyectos, se pretende analizar lo que ha sido, y lo que es en la actualidad la creatividad.

Durante la historia se presenta una multiplicidad del significado de la creatividad, han intentado definirla tanto psicólogos, filósofos, educadores, investigadores como sociólogos, a continuación se presenta una breve historia del término que presenta Wladyslaw Tatarkiewicz, en su libro Historia de Seis Ideas.

Durante casi mil años, el concepto como tal no existió, los romanos tenían el concepto de ‘*creator*’, pero para ellos era sinónimo de ‘padre’, de fundador de la ciudad. Durante los siguientes mil años, la teología uso el término como sinónimo de Dios, no fue hasta el siglo XIX cuando el término ‘*creator*’ se incorpora al lenguaje artístico, apropiándose del término como propiedad exclusiva; se forman el adjetivo ‘creativo’ y el sustantivo *creatividad*, utilizándose sólo para hacer referencia a los artistas y sus obras.

En el siglo XX, la palabra ‘*creator*’, se aplica en toda la cultura, se inicia la aplicación del concepto en áreas como política, ciencia y tecnología (286).

En la actualidad se manejan muchas variantes de la palabra: creador, creativo, crear, creatividad, ésta última en particular, contiene un sentido ambiguo.

A continuación se muestran las percepciones de varios instruidos en el tema, con el fin de dar una visión amplia del término.

2.2.1 Wladyslaw Tatarkiewicz

Reconoce que en la actualidad, el concepto es amplio y que abarca toda clase de actividades humanas. El autor sostiene que, el rasgo que distingue a la creatividad es la novedad. “La creatividad es un alto grado de novedad” (293). De igual manera el concepto de novedad es vago, si se entiende que las obras humanas se pueden considerar desde diferentes puntos de vista; las realizaciones que en algún momento se consideran ‘nuevas’, no lo son desde otro punto de enfoque (292).

La novedad, es pues, darle presencia a una cualidad que por alguna razón, estaba ausente, aunque solamente se trate de una recombinación de sus elementos. La novedad tiene diferentes grados, tiene varios orígenes y tiene varios efectos.

La creatividad se valora por dos razones; ...“por su capacidad de producir cosas nuevas y porque es una manifestación del poder de independencia de la mente humana, una manifestación de su individualidad y singularidad” (294).

En los tiempos pasados se asumía que no había arte sin belleza, hoy se considera que “no hay arte sin creatividad”(299). El autor señala que actualmente se puede considerar un dogma, la devoción que se muestra hacia la originalidad, la individualidad y la creatividad.

2.2.2 Sternberg y Lubart

En su libro La Creatividad en una Cultura Conformista, Sternberg y Lubart toman en consideración las opiniones de personas no especializadas, a las que se les preguntó ¿Cuáles son los atributos esenciales de la persona altamente creativa? a lo que respondieron: “Intentan hacer lo que los demás piensan que es imposible”, “Una persona creativa es inconformista”, “Es algo no heterodoxo”, “Pone en tela de juicio las normas sociales y los supuestos” (18).

En cambio los expertos en diversas disciplinas opinan:

- Según los artistas: “el artista creativo, es aquel que se arriesga hasta el final las consecuencias de su riesgo contraído”.
- Según los hombres de negocio: “el individuo creativo en el mundo de los negocios, intenta eludir las trampas del pensamiento convencional”.
- Según los filósofos: “el pensador creativo, nunca acentúa automáticamente lo establecido” (19).

En otras palabras, la persona creativa “compra a la baja y vende a la alza”(67), esto

quiere decir que una persona creativa se compromete con una idea, la identifica, la trabaja y en el momento adecuado la expone.

Sternberg cuestiona ¿Que se entiende por creatividad? y sugiere que el producto resultante creativo debe necesariamente ser original y adecuado, la función de éste, debe responder a cierto requerimiento, es decir, debe ser útil, sin embargo, la calidad y la importancia que señala como los rasgos de creatividad, deben mantenerse en un nivel alto, ya que a mayor calidad, más creativo se percibe el producto, y si éste además es importante en su ámbito, resalta el juicio, percibiendo que se ha creado un producto creativo y de alta calidad.

Sternberg hace hincapié en la distinción entre potencial creativo, y la realización creativa, su investigación señala seis recursos personales necesarios para poder producir un trabajo creativo, entre ellos la inteligencia, el conocimiento, estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto medioambiental. Es en la coexistencia de estos factores que se produce un trabajo creativo. A continuación se profundiza en cada uno de los factores que menciona el autor.

a) La Inteligencia:

- De manera sintética, la inteligencia ayuda a ver un problema de una manera nueva, o redefinir un problema en general.
- De manera analítica, la inteligencia reconoce cuáles de las nuevas ideas, es también una idea buena y realiza otro fundamento de la resolución de problemas; de esta manera distingue el potencial de la idea y le da valor.
- De manera práctica, la inteligencia busca mejores aspectos de la idea, con la finalidad de venderla, realzando sus cualidades (20).

La habilidad de ver las cosas de nuevas maneras, redefinirlas, estructurar el problema, asignar recursos, evaluar ideas, promoverlas y confrontarlas, definen las habilidades esenciales del trabajo creativo, pero aquí no termina, es donde se inicia la cohesión de otros factores a analizar tales como:

- b) El Conocimiento: Para ir más allá, es necesario conocer las aportaciones hechas en el pasado a través del conocimiento, en un estudio realizado, sugiere que ...“los individuos más creativos históricamente han sido quienes se han educado moderadamente en sus disciplinas, aquellos que no poseen ni la mayor ni la menor educación” (22).

Comenta que con la acumulación de conocimiento, se corre el riesgo de acostumbrarse a ver y analizar las cosas de un modo, se tiene problemas para verlas de otro, la visión creativa, no sólo necesita conocimiento, sino también voluntad para creer posible (21).

- c) Estilos de Pensamiento: Se trata del estilo con el que la persona aborda problemas particulares, e incluso la vida en general. Existe una diferencia entre capacidad y estilo, una persona puede tener la capacidad de crear una solución, pero no disfruta de esta capacidad o prefieren no hacerlo, el estilo consiste en usar esa capacidad y de qué modo hacerlo (23).
- d) Personalidad: Una de las descripciones anteriormente descritas, menciona que la persona creativa es alguien que arriesga, este aspecto de personalidad es una clave de la creatividad.
- e) Motivación: Para ser realmente creativo, es necesario estar motivado por metas, las cuales pueden ser intrínsecas o extrínsecas (25).
- f) Contexto medioambiental: Un medioambiente que estimula las ideas creativas, las alienta y recompensa, seguramente fomentará un pensamiento original e inconformista.

La creatividad es en parte, producto de una interacción entre una persona y su contexto.

En resumen según Sternberg y Lubart el artista pasa por cinco momentos:

- Experimenta un conflicto en la percepción, emoción o pensamiento.
- Formula un problema articulando ese conflicto.
- Expresa el problema de una forma visual.
- Resuelve el conflicto, a través de significados simbólicos.
- Por consecuencia, logra un nuevo equilibrio cognitivo y emocional.

La presencia de los factores anteriormente presentados que ya se encuentran en el individuo, hacen que una persona desarrolle su capacidad innata de ser creativo (26).

Cabe destacar la importancia y los estilos de pensamiento que el autor propone. Un estilo de pensamiento se puede describir como un modo de utilizar las capacidades intelectuales que se dispone. El individuo tiene la propensión de utilizar ciertas maneras de enfocar las tareas.

- Hay quienes proponen ideas creativas, pero el hecho de que les guste crear, no es garantía de que sus productos sean creativos.

- Las personas pueden variar del estilo creativo según las situaciones a las que se enfrenta.
- El individuo tiene la opción de diferir en la intensidad de su preferencia, así como desplazarse entre diversos estilos según la exigencia de la situación.
- Los estilos que el individuo utiliza, pueden variar a lo largo de su vida, ya que lo que se valora en un momento, no se valora en otro (191).

Para clasificar el autogobierno mental, los autores utilizan el mismo sistema que el gobierno utiliza para separar sus poderes: el legislativo, el ejecutivo y el judicial.

a) El estilo legislativo

1. Cuando se trabaja en determinado proyecto, el individuo gusta de planificar qué hacer y cómo hacerlo.
2. El individuo disfruta las tareas donde pueda hacer las cosas a su modo.
3. El individuo aborda problemas que tienen poca estructura, ya que le gusta crear sus propias reglas y plantear su propio curso.

Este estilo de pensamiento es indicado por los autores como el que mejor conduce a un modo de pensamiento creativo, sin embargo, tener un estilo de pensamiento legislativo no es garantía de creatividad, ya que es preciso contar con el conocimiento base necesario para tomar la oportunidad y llevarla a otro nivel (193).

b) El estilo ejecutivo

1. El individuo se encuentra en su zona de confort cuando le disponen su papel y le indican que es lo que debe realizar.
2. Gusta de seguir procedimientos establecidos.
3. Disfruta alcanzar la solución de un proyecto precedido por pasos a seguir.

Los individuos que prefieren el estilo de pensamiento ejecutivo, les gusta seguir las reglas, prefieren problemas prefabricados y cumplen a la perfección con lo que se les encomienda. Ciertamente pueden triunfar como los individuos con pensamiento creativo, hay que recordar que los estilos no se clasifican como mejores o peores, son tan sólo diferentes (194).

c) El estilo judicial

1. Gusta de analizar la conducta de las personas.
2. Disfruta evaluar el trabajo de otros.
3. Gusta de exteriorizar su opinión sobre otros.

Los individuos con este estilo de pensamiento, prefieren los problemas en los que se analiza, evalúa y enjuicia el trabajo de otros. Le gusta redactar ensayos críticos, es factible que traduzca su estilo de pensamiento judicial a una línea de trabajo que se adecua a lo que disfruta hacer (199).

Las formas de autogobierno mental

Se clasifican de igual manera que los gobiernos se organizan, como por ejemplo, la monárquica, la jerárquica, la oligárquica y la anarquía.

d) El estilo monárquico

1. El individuo prefiere realizar sus proyectos uno por uno.
2. Le desagrada dividir su tiempo entre varios proyectos, prefiere enfocar su tiempo y energía a uno.
3. Le agrada dedicar tiempo a una cosa sin que nada lo distraiga.

Las acciones del individuo poseedor de estilo de pensamiento monárquico, deben estar motivadas por una meta, por lo regular es estrecho de visión, intolerante con las prioridades y puntos de vista, puede creer que los fines justifican los medios, y según sus prioridades no encuentra tiempo para algo más que no sea el objeto de su pasión. Los creativos a menudo toman este estilo de pensamiento cuando trabajan (200).

e) El estilo jerárquico

1. Le agrada organizar el proyecto y asignar prioridades.
2. Comprometido con el proceso.
3. Analítico en prioridades, al momento de seleccionar información desecha la de menor importancia.

Los individuos con un estilo de pensamiento jerárquico tienden a adoptar un enfoque equilibrado de los problemas, tratan con múltiples tareas de forma simultánea, son auto-conscientes, tolerantes y flexibles (202).

f) El estilo oligárquico

1. Poseen dificultad para establecer prioridades.
2. No selecciona sus proyectos, es decir, acepta todo.
3. Considera todos los aspectos igual de importantes.

Los individuos con un estilo de pensamiento oligárquico se caracterizan por tener metas múltiples y son excelentes en encontrar los diferentes enfoques para solucionar problemas

y en identificar las alternativas en la solución de problemas, no así al momento de tomar decisiones. Este estilo de pensamiento no es el ideal para la actividad creativa (203).

g) El estilo anárquico

1. El individuo suele tener su pensamientos desorganizados al momento de emprender un proyecto.
2. Carece de enfoque.
3. No organiza ni censura sus pensamientos al expresarse.

Los individuos con un estilo de pensamiento anárquico, parecen poco claros en sus metas, asistemáticos, adoptan una conducta antisocial, sin embargo tienden a ser receptivos de las pistas presentes en el entorno, codifica simultáneamente ideas diversas esperando se fertilicen, necesitan un guía que canalice su energía para aprovechar su potencial creativo (204).

2.2.3 Mihaly Csikszentmihalyi

Su propuesta, es de gran ayuda para entender este concepto, ya que sus estudios oscilan entre lo psicológico y lo sociológico, en su libro Creatividad, plantea en un inicio lo banalmente conocido como creatividad, ...“tipo de actividad mental, una intuición que tiene lugar dentro de las cabezas de algunas personas especiales”, pero él lo redefine posteriormente diciendo que, ...“esta actividad no se realiza en las cabezas de las personas, sino en la interacción de pensamientos de una persona y un contexto sociocultural”(41).

El concepto Csikszentmihalyi sobre la creatividad, abre la posibilidad de que más personas se ‘sientan’, o se encuentren, ya sea inusitadamente brillantes o personalmente creativas, rompiendo así los paradigmas que encierran al creativo: la fuerza inspiradora, las musas, el temperamento y todo lo que rodea a las personas que dedican su vida a la creación o generación de ideas.

“La definición de persona creativa es: alguien cuyos pensamientos y actos cambian un campo o establecen un nuevo campo” (47).

Con base en la subjetividad del tema, Csikszentmihalyi presenta tres fenómenos diferentes que se pueden llamar legítimamente por ese nombre:

- Personas que expresan pensamientos inusitados, que son interesantes e estimulantes, conversadores brillantes, personas con múltiples aficiones y una mente ágil, son personas inusitadamente brillantes.

- Personas que experimentan el mundo de manera novedosa y original, individuos cuyas ideas son penetrantes, que pueden hacer descubrimientos importantes de lo que sólo ellos saben.
- Los creativos, son individuos que han cambiado nuestra cultura en algún aspecto importante.

Señala que los puntos anteriormente citados, son modos diferentes de ser creativo, su diferencia no es cuestión de grado.

“Para la mayor parte de la gente, los campos son principalmente maneras de ganarse la vida...Pero hay individuos –y los creativos están habitualmente en este grupo- que eligen ciertos campos porque sienten una fuerte llamada a hacerlo” (57).

El autor utiliza dos términos: talento y genio, términos que hacen referencia a la creatividad, el primero difiere de la creatividad en que se concentra en una destreza innata para hacer algo muy bien; la sociedad tiene atletas de talento y matemáticos de talento sin dar a entender que ninguno de los dos sea creativo, al mismo tiempo es un término relativo, ya que se podría afirmar que, en comparación con el individuo promedio, los creativos tienen talento. El término genio, sugiere a una persona brillante y creativa simultáneamente, aunque una persona puede realizar cambios importantes en su ramo sin ser un genio.

El autor señala que la creatividad se observa en la interacción de un sistema compuesto por tres partes principales:

El campo: consiste en una serie de reglas y procedimientos simbólicos, ubicados en la cultura, o conocimiento simbólico compartido por una sociedad particular, o por la humanidad como un todo.

El ámbito: incluye a todos los individuos, que actúan como guardianes de las puertas que dan acceso al campo, tiene por cometido decidir si una idea o producto nuevo se debe incluir en el campo.

La persona: cuando la persona usa los símbolos de un dominio, tiene una idea nueva, o ve una nueva distribución y esta novedad es seleccionada por el ámbito correspondiente para ser incluida en el campo.

“Una persona que quiere hacer una contribución creativa debe, no sólo trabajar dentro de un sistema creativo, sino también reproducir dicho sistema dentro de su mente. En otras palabras, la persona debe aprender las reglas y el contenido del campo, así como los criterios de selección y las preferencias del ámbito”. (68).

La autora de esta investigación prevee que las variantes en la atribución de la creatividad, son algo más que intuición individual, ya que para su realización deben interactuar con el sistema propuesto por Csikszentmihalyi, como lo son: el campo, el cual establece lineamientos por cumplir, el ámbito posee el factor humano, que no siempre toma las decisiones acertadas y la persona, representa al consumidor final de la idea quien a su vez, puede generar una nueva configuración.

2.2.4 Howard Gardner

En su libro Mentes Creativas, Gardner plantea diferentes perspectivas. En un inicio, plantea que el estudio de la creatividad va unido al estudio de la inteligencia, tras varios debates en el ámbito psicológico, llegaron a la conclusión de que la creatividad no es lo mismo que la inteligencia, aunque son rasgos correlativos, un individuo puede ser mucho más creativo que inteligente y viceversa (38).

Gardner promueve que la idea clave en la concepción psicológica de la creatividad, ha sido la de pensamiento divergente (38); por ejemplo, se le considera a la persona inteligente porque pueden encontrar la respuesta correcta o convencional a un problema (pensamiento convergente), en cambio, cuando se da un problema a una persona creativa, ésta tiende a hacer asociaciones diferentes, peculiares y únicas, es decir produce un pensamiento divergente.

Gardner sostiene, que el creador es un individuo que sabe afrontar un desafío, para ello, requiere de la maestría lograda al menos después de diez años de trabajo constante en una disciplina; es capaz de vincular el conocimiento alcanzado e identificar en su campo los problemas.

Los individuos que hacen avances creativos, tienden a ser desde el primer momento exploradores, innovadores, nunca satisfechos con seguir a la mayoría, con carácter aventurero que en ocasiones se puede confundir con insubordinación.

El individuo creativo, es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos, o define cuestiones en un campo, que al principio es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado por su medio cultural.

Según Gardner, la creatividad es la clase de fenómeno que está en más sitios que en la propia mente, y para comprenderla debe ser analizada desde otras disciplinas, para ello propone una estructura multidisciplinar (genética, neurológica, biológica, procesos cognitivos y afectivos, motivos y emociones) (54).

Para comprender la creatividad, Howard Gardner propone cuatro niveles de análisis:

1. El Subpersonal. Hasta hoy se desconoce la constitución genética, así como el funcionamiento del sistema nervioso que poseen los individuos creativos.
2. El personal. Las investigaciones psicológicas se enfocarán en el proceso cognitivo del individuo creativo y en los aspectos de personalidad, motivación, social y afectivo.
3. El impersonal. Estudio primordialmente epistemológico.
4. El multipersonal. Examina el quehacer del ámbito, haciendo valoraciones (54).

Gardner reúne estos cuatro niveles multidisciplinarios para plantear un panorama complejo, a pesar de no tomar en cuenta el aspecto biológico, la autora de esta investigación cree que el aporte es útil para estructurar nuevos esquemas que complementen dichos estudios.

2.2.5 Teresa Amabile

Amabile, profesora en psicología de la Brandies University, presenta lo que a su parecer son los tres componentes básicos de la creatividad, y estos a su vez incluyen otros elementos y subcomponentes.

a. Destrezas relevantes para el campo.

- Incluye: conocimiento sobre el campo, destreza técnica, talento especial relevante para el campo.
- Depende de: capacidad cognitivas innatas, destreza perceptiva y motrices innatas y de educación formal e informal.

b. Destrezas relevantes para la creatividad.

- Incluye: adecuado estilo cognitivo, conocimiento implícito o explícito de investigación para generar ideas novedosas.
- Depende de: entrenamiento, experiencia en la generación de ideas y de características de la personalidad.

c. Motivación para la tarea.

- Incluye: actitud hacia la tarea, percepciones de la propia motivación para acometer la tarea.
- Depende de: nivel inicial de motivación intrínseca hacia la tarea, presencia/ ausencia de limitaciones extrínsecas destacadas en el ambiente social y de la capacidad individual para minimizar cognitivamente las limitaciones extrínsecas.

A su parecer la motivación para la tarea es determinante para el alcance con la que se desarrollará su habilidad creativa, clasifica la motivación en:

- Motivación intrínseca: Es aquella por la que el sujeto se implica en una actividad determinada por gusto personal, debido a que el individuo percibe que la actividad es interesante, congruente y satisfactoria.
- Motivación extrínseca: Es aquella que empuja al sujeto a implicarse en una tarea para conseguir una meta (Romo 80).

Gilda Waisburd señala que, según Amabile, son necesarios tres componentes para que un individuo genere una idea creativa, ellos son: Ser un experto, desarrollar habilidades creativas y tener objetivos con motivaciones intrínsecas (cit, en Waisburd 100).

2.2.6 Gilda Waisburd

Gilda Waisburd, en su libro Creatividad y Transformación, señala que la Creatividad es hacer algo nuevo, es transformar los elementos, es inventar, es ser original; para ella el acto lleva implícito la acción dinámica y en constante cambio:

“Al mismo tiempo, al hablar en términos de acción estamos suponiendo que ésta la realiza alguien o algo, y es cierto, pues los actos creativos de una persona dependen de su capacidad creadora, o sea, de su potencial creativo (42).”

El proceso creativo, se alimenta de ideas resultantes de la experiencia adquirida; que es considerada como, el resultado de procesos individuales, esto es la causa de que cada individuo vivencie su proceso creativo según su experiencia y sus ideas. “Experiencia es todo aquello que penetra en nosotros por medio de los sentidos.” (52) .

La motivación de vivenciar el proceso y la información son componentes para realizar un proceso creativo, de igual manera se basa en la capacidad de generar hipótesis y en la capacidad de jugar, gracias a este juego, el individuo se arriesga e innova y a su vez genera un aprendizaje significativo.

Con el fin de sensibilizar y desarrollar la creatividad, Waisburd nombra algunas técnicas de expresión global, como lo son: meditar, bailar, jugar, pintar, modelar, relajarse, visualizar, tormenta de ideas.

Según Waisburd, ...“las técnicas de sensibilización en expresión global,...son en realidad un pretexto metodológico para ejercitar el cerebro en su totalidad”...(94).

Guilford, quien es reconocido como uno de los grandes precursores de la investigación

del pensamiento creativo, menciona ...“para ser creativo se tiene que desarrollar ciertas habilidades como las siguientes: sensibilidad, fluidez, flexibilidad y originalidad”... (cit en Waisburd 95).

2.2.7 Mauro Rodríguez Estrada

Mauro Rodríguez Estrada, en su libro El Pensamiento Creativo Integral, señala al pensamiento como un procesador de datos, alimentado por las experiencias sensoriales, “Nuestro pensamiento se nutre... de nuestras experiencias sensoriales.”(39), “La experiencia, es el primer arquitecto del cerebro” (40) ya que crea interrelaciones que ayudan a percibir la realidad del medio.

“La capacidad de percibir el valor de una situación o de una idea es ya un acto creativo... El mundo puede ser recreado en cada acto perceptivo con diferentes horizontes, perspectivas, modalidades y estilos.”(42). La percepción la señala como el justo medio entre la idea y la sensación y constituye un lenguaje pre-verbal, con capacidad inventiva.

En su libro, Psicología de la Creatividad, ahonda sobre el tema de la materia prima que alimenta al pensamiento, es decir, las experiencias sensoriales, y comenta que la creatividad se estimula, nutriéndola, a través de viajes, viviendo intensamente, un buen libro, visitar el museo, y así desarrollar una antena mental que detecta las necesidades del medio.

Rodríguez muestra la propuesta del investigador Guilford, quien señala cuatro etapas del proceso creativo (cit. en Manual 56):

- Fluidez: se entiende el número de soluciones que se halla para un problema, en un tiempo determinado.
- Flexibilidad: abordar los problemas desde distintos ángulos.
- La originalidad: es la rareza relativa de las ideas producidas.
- La viabilidad: es la capacidad de realizar y producir ideas y soluciones realizables en la práctica.

Él a su vez presenta su propuesta, la cual muestra las etapas del proceso creativo (Manual 40):

1. El cuestionamiento
2. El acopio de datos,
3. La incubación,
4. La iluminación

5. La elaboración

6. La comunicación.

2.2.8 Edward De Bono

En su libro El Pensamiento Creativo, hace hincapié en las ideas erróneas que se perciben acerca de la creatividad, a continuación se describen las que al parecer de la autora de esta investigación, son útiles de presentar, por ejemplo, por años se creyó que la creatividad era un talento natural, propio de individuos afortunados, sin embargo, Bono hace hincapié en que la capacidad creativa si no se estimula, se sostiene en un nivel natural, pero si recibe entrenamiento, ese talento ya existente se puede ver favorecido, elevando su nivel de destreza.

Otra de las creencias que pretende erradicar es que, la creatividad está vinculada al arte, Bono menciona que no todos los artistas merecen el calificativo de creativos, señala que hay “poderosos estilistas, poseedores de una valiosa singularidad de percepción” y expresión” (71). Destaca como componente esencial del pensamiento creativo a la flexibilidad de pensamiento que no todos los artistas poseen.

Señala que el cerebro no está diseñado para ser creativo, ya que significaría contradecir las pautas establecidas que el mismo ser humano ha impuesto, menciona “Si eliminamos estas inhibiciones que la norma nos establece, se vuelve al nivel “normal” de creatividad”, al ejercitar el entrenamiento en creatividad se libera su innato potencial creativo, personas dedicadas a esto, creen que el entrenamiento del pensamiento creativo, se limita a indicar una serie de ejercicios, con el fin de lograr la desinhibición, y de ésta manera el individuo inicie la expresión de lo que sucede dentro de su cabeza (73).

Al describir la relación entre su pensamiento lateral y la creatividad comenta: “Muchos artistas me han comentado que las técnicas del pensamiento lateral le son muy útiles, pero yo no afirmo que el pensamiento lateral sea la base de la creatividad artística”(99).

Fuentes de creatividad:

- La inocencia: al desconocer las restricciones, el individuo experimenta la libertad de sugerir nuevos enfoques.
- La experiencia: si se sabe funcional la fórmula, entonces se prefiere repetirla.
- La motivación: disponibilidad para dedicar tiempo al proceso creativo, dedicar tiempo a observar ayuda a darle tiempo al cerebro de identificar nuevas posibilidades.

- El juicio acertado: la persona con juicio acertado, no genera ideas, pero es capaz de reconocer el potencial de una idea desde su etapa temprana.
- Azar, accidente, error y locura: Cantidad innumerable de ejemplos surgen a través de estos detonantes.
- El estilo: la determinación de un estilo, estimula la generación de más productos similares.
- La liberación: liberarse de inhibiciones y temores, es sólo el primer paso para practicar la creatividad.
- El pensamiento lateral: las técnicas del pensamiento lateral pueden practicarse con el fin de desarrollar la capacidad de pensar creativamente.

2.2.8.1 Técnicas del pensamiento lateral. Una de la aportación significativa del autor, son las técnicas del pensamiento lateral, pueden ser encapsuladas en tipos básicos de pensamiento, proporcionan una orientación en su uso (279-283).

Pensamiento de realización: se sabe a donde se quiere llegar, abarca problemas, tareas, proyectos, negociaciones y conflictos.

Técnicas:

- Cuestionamiento: es posible cuestionarlo todo.
- Abanico de conceptos: despliega una diversidad de enfoques posibles.
- Puente: examina el problema y lo plantea de un modo que requiere el aporte de un pensamiento renovador, crea enfoques absolutamente diferentes.

Pensamiento de perfeccionamiento: ya está en acción algo que funciona, el siguiente paso es perfeccionarlo.

Técnicas:

- Cuestionamiento: se puede cuestionar el pensamiento sobre el proceso mismo.
- Alternativas: se definen puntos fijos y se buscan maneras alternativas de llegar a ellos.
- Huida: se formula lo que se da por sentado en el proceso normal, y luego se huye.

Pensamiento de planicie: la invención y el diseño son ejemplos obvios del pensamiento planicie, no se tiene sobre qué trabajar, sólo un resumen general.

Técnicas:

- Aportación del azar: proporciona de inmediato puntos de partida, una vez establecidos es posible modificarlos o cambiarlos.
- El filamento: se puede esperar que las ideas surjan por sí mismas, o bien, forzar los acontecimientos para producirlas.
- La expresión de anhelos: al expresar los deseos, se abren nuevas líneas de pensamiento.

Pensamiento organizativo: todos los elementos están disponibles, ¿Cuál es la mejor manera de realizarlos?

Técnicas:

- Alternativas: probar diferentes posibilidades, razonables y provocativas.
- Cuestionamiento: se ponen en duda los enfoques usuales, y se elaboran nuevos.
- Distorsión: se distorsiona la posición habitual para forzar enfoques nuevos.

La autora de esta investigación ha presentado las teorías y propuestas para definir tanto al diseño gráfico, como a la creatividad, como se logra ver, no existe una definición única de ambos campos, sin embargo, las posturas aquí expuestas, logran manifestar los rasgos principales de lo que hasta hoy se conoce de ambos campos.

Como parte de la investigación, es necesario conocer los alcances de la Educación Artística sobre los alumnos de la carrera de diseño gráfico, debido a que éstos enmarcan la referencia de orden visual que los alumnos han desarrollado previamente, además de que en su práctica, los alumnos están expuestos a procesos creativos.

La autora de esta investigación cree conveniente mostrar un ejemplo práctico de la estimulación de habilidades creativas, para dar a conocer el método que maestros con similares intereses han desarrollado.

2.2.9 Ejemplo práctico: Encuentros de Sensibilidad Creativa

En la ciudad de Puebla, se lleva a cabo una serie de “Encuentros de Sensibilidad Creativa, ESC”, sus creadores Bucher y Teusher, gracias a que comparten a través de su libro La Ventura Creativa el resultado de su experiencias, se pueden conocer las vivencias de los participantes, ellos aprenden a rescatar, estimular y conservar su potencial creativo.

Los encuentros incluyen al menos un ejercicio de creación artística, puede ser una pequeña obra pictórica, una obra tridimensional, o la elaboración de un texto literario,

durante éstas prácticas sencillas el participante aprende a estimular y conservar su potencial creativo con el sólo objetivo de llevar una vida creativa. Los autores sugieren que el cultivar la creatividad, da como fruto un hábito.

Los autores sugieren que todo progreso implica un cambio, y que el hombre al modificar su ambiente de igual manera ha modificado su pensamiento y por tanto a sí mismo:

“Estos cambios internos, provocados por sus experiencias y poder deductivo, le permitieron eventualmente descubrir – mejor dicho, idear-la manera de hacer fuego y utilizarlo en su beneficio, inventar la rueda, pintar en cuevas y aprender a recolectar frutos, cultivar la tierra, a cazar, a fabricar herramientas y armas, a vestirse y a construir una vivienda.

La cosa va más allá: El hombre ha demostrado ser capaz no sólo de cambiar su entorno y a sí mismo a su beneficio, sino de hacerlo *continuamente*. Es así como se da el progreso. Sólo modificando su propia mente es que el hombre ha podido llegar a ser lo que es hoy. Lo verdaderamente asombroso de su naturaleza, radica en que ha ido más allá de simplemente producir ideas: Las ha puesto en práctica investigando, experimentando, fabricando, realizando. En suma *creando*” (Bucher 30).

Según los autores, el ser humano es capaz de crear, pero para emprender esta cualidad es necesario poseer una actitud de querer ver las cosas diferentes desde el primer momento, eso requiere de voluntad mental, emocional y sensitiva.

Para los autores la creatividad es: la capacidad de crear, es decir de producir algo de la nada, de poner en el mundo algo que antes no existía, en un punto de vista práctico, la creatividad es hacer algo completamente nuevo, o hacer lo mismo, pero de un modo novedoso, quizá más rápido, más seguro, más durable, más bello, más útil, o buscar cambiar las situaciones para hacerlas menos complicadas, menos peligrosas o menos aburridas, en cualquier caso el resultado será algo diferente, mejor a lo ya conocido.

El creativo siempre está asociando ideas, observando, buscando, husmeando, investigando y explorando, descubre nuevas formas de aprovechar los recursos existentes, mediante siete pasos (Anexo A), estas cualidades son explotadas en busca de desarrollar un pensamiento creativo.

2.3 La Educación Artística Durante el Periodo Posmoderno.

Según Arthur Efland, Kerry Freedman y Patricia Stuhr en su libro La Educación en Arte Posmoderno, investigan las implicaciones de la filosofía posmoderna como problema curricular.

Como primera parte de este apartado se establece un breve antecedente que establece

el escenario para la comunicación gráfica, posteriormente una revisión sintetizada de la posmodernidad, una revisión de sus características y una breve síntesis de los escritos de teóricos sociales y críticos europeos y norteamericanos, así como los enfoques en la pedagogía en Arte en la Posmodernidad.

2.3.1 Del arte a la Comunicación Gráfica

Del siglo XVII al XIX, el valor del arte se centraba en la veracidad de la representación, el arte imitaba el bien.

A principios del siglo XX, el valor del arte era esencialmente estético, la metodología de educación era el dominio de la línea y el color. Para mediados del siglo XX, inició el movimiento de la ‘Expresión creativa del yo’, donde el máximo valor artístico, es la originalidad exclusiva de la expresión personal del artista.

Posteriormente, llega el arte a la vida cotidiana entre 1930 y 1960, cuando los principios de diseño se aplicaron a problemas de orden visual y estético, esto trae consigo la mejora de la calidad de vida (120).

Durante este período, el arte es visto como un instrumento destinado a realzar la cualidad estética del entorno del individuo, no se pretendía crear un arte puro, sino un arte que sirviera a la gente común.

El diseño puro perdió protagonismo en beneficio de un diseño aplicado, inicia un periodo de transición, el ‘arte joven’, que señala Ortega y Gasset se caracteriza por ser poco entendible, debido a que se ha ‘deshumanizado’, en él ya no se encuentran elementos con los que un público se puede identificar; ahora el arte nuevo divide al público en dos clases de individuos: quienes entienden y quienes no entienden.

A partir de estos acontecimientos, el arte es visto como disciplina, la obra de arte y el artista pierden su posición de privilegio. El concepto de arte es revalorizado, es pues considerado objeto de investigación artística y científica (23).

La autora de esta investigación, destaca que este periodo llamado posmoderno, cuenta con redes de comunicación y desarrollo nunca antes vistos, el mundo empresarial apuesta por crear imágenes que lo identifiquen a nivel mundial; se deduce que en este periodo, los niños que pasaron su infancia rodeados de estética del orden visual, son ya empresarios que encabezan emporios comerciales, son una generación que reconoce los elementos estéticos y destacan el valor de la imagen, y usan este valor para llevar más allá la imagen de su

compañía, buscando crear conciencia en el individuo.

Pablo Espinosa, en su compilación de Semiótica de los Mass-Media, expone el caso de la compañía 'Benetton', que ...“presenta al mundo, imágenes de constataciones sobre la condición humana”, es así que ...“presenta la filosofía de su empresa para compartirla con todos; de esta manera se instaura un nuevo prototipo publicitario al que se le llama: Publicidad posmoderna o contemporánea” (56).

La cual es considerada una referencia en materia de comunicación institucional fundada en valores éticos y políticos.

Pero no siempre fue así, la publicidad nació siendo sólo un anuncio que contenía una sugerencia de compra, dirigido a un comprador, siguió la publicidad clásica, que en su contenido da valor al producto y al consumidor, dirigido a un consumidor potencial, le sigue la publicidad moderna, la cual le presta valor a la misma publicidad y valora a sus mismos receptores, dirigida a un receptor, y finalmente la publicidad contemporánea, que en su contenido se distingue una constatación sobre la condición humana y la filosofía de la empresa, la cual es dirigida al ciudadano (57).

La autora de esta investigación cree que la evolución de la publicidad anteriormente mencionada, obedece a lineamientos que el mercado establece, y el diseñador gráfico como constructor de textos visuales, debe contar con las herramientas necesarias, no sólo para cumplir las necesidades de mercado, sino también para ser participe en la instauración de ideas.

En el caso de 'Benetton' anteriormente presentado, se desconoce si el diseñador a cargo, participó en su concepción, o sólo aplicó sus conocimientos de forma técnica; de todos modos, la posición en la que se encuentran los diseñadores da la oportunidad de instaurar ideas que inciten al conocimiento de diversos ámbitos cognitivos.

2.3.2 Revisión Previa y Sintetizada sobre la Posmodernidad

Durante la década de 1960, el currículo escolar estaba orientado principalmente al conocimiento de disciplinas, más adelante, la estructura curricular cuya cualidad es la simplicidad, se compone de ideas rectoras que a su vez derivan a ideas subordinadas.

En el área pedagógica, “Los elementos de diseño se convirtieron en el eje de la enseñanza del arte”; dejando atrás la tradición basada en la búsqueda del perfeccionamiento de la técnica de representación (105).

La crítica posmoderna toma forma de crítica cultural, es decir, analizan el arte en su contexto cultural.

Los posmodernos intentan cancelar la dicotomía entre arte superior e inferior y repudian el elitismo, rechazan la noción de progreso lineal; de hecho cuestionan que la civilización halla logrado avance alguno.

En el periodo posmoderno, la comunidad de artistas profesionales, se concibe como un espejo de la sociedad, de hecho el realismo posmoderno se origina en el estudio de la sociedad y la cultura.

Se presta singular atención a la forma en que aparecen las cosas, ahora se puede decir que la profundidad se basa en la superficialidad, es en este período donde desaparece el metarrelato, y el concepto del artista genio llega a su fin.

El currículo posmoderno, debe abordar enfoques actuales del individualismo y multiculturalismo.

La autora de esta investigación, por su contacto con profesionales recientemente graduados, tiene la inquietud de que el ordenador controle al alumno hasta el extremo de coartar su creatividad y reduzca el potencial creativo, el pensamiento crítico y el aprendizaje, ya que ha sido testigo de su actuación profesional.

2.3.3 Características de la Posmodernidad

Como características de la posmodernidad Efland et al. señala cuatro aspectos: los pequeños relatos, la relación poder-saber, la deconstrucción y la doble codificación y los sustenta con los postulados de algunos teóricos sociales.

2.3.3.1 Pequeños relatos, según J.F. Lyotard. Se experimenta una pérdida de la fe en los grandes relatos o meta-relatos de la historia, y en la representación de una humanidad proyectada en una marcha constante hacia la emancipación.

Efland se cuestiona ¿Cómo se pudieran cambiar los libros de texto, los cursos docentes, inclusive la manera de ver el arte con el fin de crear una visión panorámica?, y expone su propuesta (cit. en Efland 159).

- Se podría estructurar el currículo, de tal modo que tuviesen cabida en él múltiples cambios y formas de arte.
- Los pequeños relatos, pueden ser descritos como la historia de diversas culturas,

subculturas, géneros, y clases sociales, cada uno con sus propias formas de expresión lingüística y a veces artística.

- Cada pequeño relato, establece su propia narración, su narrador y sus oyentes, esto es, su propia autonomía, Todos tienen derecho a narrar.
- La función de pequeños relatos, es demostrar que cada narración cultural, no es más que, una entre muchas otras.
- Cada uno puede ser tomado como la fuente de su propia legitimidad.

2.3.3.2 Relación ‘poder–saber’, según Michel Foucault. Las disciplinas del conocimiento, que se suponían objetivas y desinteresadas, parecen conceder ventajas sociales a grupos dominantes de una sociedad a expensas de otros (cit. en Efland 175).

¿Quién tiene el poder de diseñar el currículo? El profesor de arte no debe limitarse a las tradicionales bellas artes, de hecho se pueden introducir el diseño industrial, la planificación urbana, la obra de alfareros, o también el arte de las tradiciones culturales folclóricas, e incluir manifestaciones artísticas plásticas de grupos olvidados en los metarrelatos.

Además de poder elegir entre una variedad de orientaciones estéticas que no existían como tales.

2.3.3.3 La Deconstrucción, según Jacques Derrida. El método de crítica cultural y artística denominado deconstrucción, es el que cancela las posibilidades de una interpretación única y verdadera (cit. en Efland 181).

- El crítico deconstructivista intenta descubrir oposiciones, no tanto para resolverlas, sino para demostrar que no hay un punto de vista privilegiado.
- La carencia de un significado fijo, reduce la autoridad del artista como fuente primaria de significaciones.
- Todo lo que escribimos transmite significados que no se pueden o no se podrían siquiera pensar.
- El propósito de la lectura deconstructiva, es localizar focos de conflicto y convertirlos en tema de estudio.
- El deconstructivista ve el signo y el significante, separándose y uniéndose continuamente en nuevas combinaciones.
- La crítica deconstructiva está orientada al lector, y sustituye a la crítica moderna

orientada al autor.

- Se plantea también la cuestión de la autoría o la originalidad, ya que las obras de arte están enclavadas en una matriz cultural, de la que provienen también los símbolos que autor y espectador emplean para comunicarse.

2.3.3.4 Doble codificación según Charles Jencks. La teoría de la doble codificación, la cual los objetos necesitan ser entendidos en términos semióticos, como formas que comunican mensajes a sus espectadores a través de distintos códigos.

- No es necesario descartar el pasado, sino re-codificarlo.
- Lo que convierte a un objeto en arte, no radica sólo en su forma y su composición, sino también, en el contexto social en el que es percibido.
- Bajo esta idea, un currículo posmoderno no borraría el pasado moderno, sino que más bien, lo vincularía a una pluralidad de interpretaciones (cit. en Efland 183).

2.3.4 Pedagogía en Arte en la Posmodernidad

Sólo dos enfoques comparten las principales características del discurso posmoderno, el de pedagogía de reconstrucción social y pedagogía de la democracia social. La importancia de estos dos enfoques radica en que, a través del currículo, el profesor y los alumnos quedan habilitados para la acción democrática en beneficio de los grupos sociales marginados.

2.3.4.1 Pedagogía de reconstrucción social. La pedagogía de reconstrucción social enfoca sus esfuerzos en preparar al alumno para convertirse en pensador analítico, además de desarrollar una mirada crítica sobre su bienestar social y económico sea cual fuese, adquiriendo así instrumentos de acción social, ya que de esta manera se logra entender el entramado de los grupos sociales.

A través de este proceso el alumno tiene la oportunidad de mejorar su facultad de pensamiento y análisis crítico, y la facultad de ejercer una acción democrática basada en sus propias decisiones, por consecuencia, el alumno perfecciona su técnica de investigación y aprende a trabajar cooperativamente, es incitado a participar en la construcción del currículo escolar.

El arte, se enseña tal y como se experimenta en la vida: como parte integrante del contexto social y cultural; es mediante la pedagogía de reconstrucción social que se abren

canales de comunicación con otras asignaturas escolares (143-146).

2.3.4.2 Pedagogía de la democracia social. La aplicación del enfoque de democracia social, supondría un cambio radical en las instituciones educativas. El currículo dependería de las condiciones sociales, políticas y económicas de la comunidad, el estado y el país. Los profesores tendrían que pertenecer a diversas áreas de conocimiento, ellos propondrían el tema de estudio de acuerdo con las ideas de los alumnos, según las circunstancias de su entorno, o de un tema determinado, de este modo el profesor tendría la oportunidad de señalar como arte, a la producción cultural y estética de distintos grupos sociales, pudiera este acto contribuir a la comprensión e incentivar a la acción democrática (153-154).

2.4 Marco de Referencia Educativo.

Francisco Altarejos y Concepción Naval, en su libro, Filosofía de la Educación, presentan un texto inteligible para quienes se inician en el saber educativo y filosófico, con condiciones particulares y expresión coloquial.

El libro expone y explica lo elemental de la disciplina; enuncia armónicamente tanto la Filosofía, como la Educación. Es por ello que fue seleccionado como lectura base, para el análisis teórico documental, ya que ayuda al marco referencial de ambos campos.

Con el fin de definir el amplio campo de la educación, se analiza a continuación de manera introductoria una aproximación lingüística del término Educar. Altarejos y Naval, desde un punto de vista filosófico, resaltan como principal cualidad que el término posee una etimología latina ambivalente, pues puede proceder tanto de ‘*educare*’ como de ‘*educere*’; esta polisemia expresa la pluralidad de las dimensiones que operan en el término.

‘*Educare*’ sugiere: formar o instruir, criar, cuidar y alimentar.

‘*Educere*’ insinúa: sacar o extraer, avanzar y elevar.

La naturaleza etimológica aquí presentada, indica que, la educación no es poner dentro, sino poner fuera, avanzar sugiere progreso, elevar acentúa el sentido de mejora. La palabra ‘conducir’ remite a la acción de quien educa, implícitamente estos sentidos poseen un carácter de relación, es decir, no se educa uno mismo, es necesario contar con la respuesta de quien se educa, es una acción recíproca. Sin duda se aprenden cosas valiosas sin ayuda,

aunque tal aprendizaje no es propiamente educativo, sí es formativo y beneficioso.

Altarejos y Naval señalan “La acción educativa consiste más en suscitar dificultades para incitar a su superación con una discreta guía en el quehacer a realizar” (29), esta sugerencia habla de la existencia de una ‘relación’.

A continuación se analizan otros rasgos conceptuales señalados por dichos autores en su libro, los cuales son derivados de los aspectos sugeridos por su significado:

1. Se trata de acción recíproca.
2. Se entiende como la vía para la humanización, proporcionando los medios para que se pueda llevar una vida propia y humana.
3. Educar tiene un sentido integrador y de integridad, pues así es la naturaleza humana; el desarrollo de la mente y del cuerpo y la relación con sus capacidades operativas no se entienden por separado, la unión sustancial que define al individuo necesita que la educación sea integral: “La inteligencia del hombre no está solamente en la cabeza, sino también en sus dedos” (cit. en Altarejos y Naval 23).
4. La educación ocurre en la razón para una mejora en la racionalidad.
5. La actividad del educador es de ayuda, de asistencia, quien realmente está a cargo de la educación es el educando mismo.
6. El hombre como ser racional puede crecer indefinidamente y la educación ayuda a ese crecimiento, el cual perdura en la vida del individuo.

La inexistencia de una definición comúnmente admitida sobre la educación, manifiesta una dificultad, sin embargo, los autores concluyen en que “la pluralidad de significados muestra la complejidad que deberá afrontarse, tanto en la práctica como en la teoría educativa” (23).

2.4.1 Rumbo a una Educación Artística a Nivel Superior

Efland, relata los aspectos que dieron pie a la formalidad de la Educación Artística; durante siglos, el mecenazgo de las artes correspondía solamente a unos pocos poderosos, a lo largo del siglo XVIII esta práctica fue difundida entre la clase media; posteriormente durante el siglo XIX y debido a la industrialización, se desarrolla un mercado de objetos modestos como muebles, diseños textiles, litografías y grabados. En este periodo el arte se convirtió en un artículo comercial, de esta manera se crea un nuevo consumidor de arte, esta transición da pie a que el mecenazgo sea controlado en ese momento por el Estado.

La Educación Artística del siglo XIX reconoció que la educación académica en bellas artes no podía proporcionar diseñadores para la industria, la formación del diseñador artesanal era entonces un problema que requería de una institución educativa específica (Una historia de la educación del arte 19).

2.4.2 Nacimiento de la Nueva Instrucción Académica en Europa

Al inicio del siglo XIX el taller artesanal se había visto sustituido por la factoría, los artesanos fueron reemplazados gradualmente por máquinas manejadas por operarios que no tuvieron la necesidad de invertir en largos procesos de aprendizaje.

Sin embargo la disminución de la calidad artística de bienes manufacturados era evidente, a pesar de su eficiencia; el sistema industrial no fue capaz de producir los diseñadores que le eran necesarios para seguir los pasos de los artesanos calificados. Esta ausencia tan notable de diseñadores, fue una de las razones sólidas para la fundación de escuelas de arte.

El nacimiento de la nueva instrucción académica se desarrolló en Europa, con la necesidad de diseñadores para la naciente industria y tras varios intentos no logrados, finalmente la solución satisfactoria llegó con la fundación de la Bauhaus.

Mientras tanto las academias alemanas importaban el contenido académico de las escuelas francesas, el Estado -por primera vez visto- debido a la necesidad imperante, instaura escuelas a las que les llama de ‘comercio’; en su currículo básico se descartó integrar el dibujo y el modelado, alumnos de todo el país eran admitidos gratuitamente.

Posteriormente se reconoció el interés enfocado sólo en el aspecto técnico, y para compensar esto, se establecieron vínculos con museos; el formato de la escuela evolucionó, Gran Bretaña siguió siendo líder a nivel mundial en tecnología y producción industrial, pero sus diseños no estaban a nivel de sus competidores, debido a la falta de escuelas para formar a diseñadores artesanales.

Finalmente el gobierno fundó en 1837 la primer escuela de diseño, en un inicio el contenido académico tomó prestado aspectos curriculares de la escuela alemana.

Cada país resolvió de distinta manera el problema de la Educación Artística profesional, según sus ideas determinadas acerca de la naturaleza del arte y de su rol en la sociedad. Francia por su parte estableció una serie de academias provinciales de arte, cada una de ellas adaptó la necesidad de la industria local; mientras que en Alemania se fundaron en un

principio politécnicos y más tarde escuelas de arte y oficio.

Posteriormente la mayoría de las naciones consideró conveniente separar la enseñanza de las bellas artes y la de oficios artesanales a excepción de Francia (Una historia de la educación del arte 81-99).

2.4.3 Trabajo Intelectual del Quehacer Educativo

A través del estudio de teóricos de investigación artística y de sus postulados, tales como Lowenfeld, Eisner, Gardner y Efland, se seleccionan los conceptos convenientes de cada autor para presentarlos en este apartado; la autora de este trabajo piensa que aunque muchas de sus indagaciones son basadas en el comportamiento de infantes en el entorno estudiantil, se pudieran tomar algunos aspectos de tipo común para el campo que atañe a este trabajo de investigación.

2.4.3.1 ¿Se Puede Enseñar Arte?. Para el Dr. Rudolf Arnheim, en su libro, Consideraciones sobre la Educación Artística, cataloga la Educación Artística, fundamental para formar a una persona plenamente desarrollada, la cual debería funcionar como una de las tres áreas centrales del aprendizaje, cuya misión fuera dotar a la mente del joven de las habilidades para afrontar las ramas del currículum.

- A. La filosofía.
- B. El aprendizaje visual, donde el alumno aprende a manejar fenómenos visuales como medio principal para abordar la organización del pensamiento.
- C. El aprendizaje lingüístico, capacita al alumno para comunicar verbalmente los frutos de su pensamiento.

“Estas tres áreas constituyen la zona de servicio del quehacer educativo, pues aportan el equipamiento general de las necesidades en cualquier campo concreto (89).”

El cultivo de la intuición, es la principal aportación que hace el arte a la formación de la mente a través de un argumento intelectual mediante el empleo de la materia intelectual, de aquí que se afirme que las artes no se pueden enseñar y que cualquier tipo de razonamiento sobre ellas pone en peligro la espontaneidad de la invención creativa, sin embargo es la interacción de símbolos, el yo y el ambiente la que provee los materiales para realizar el proceso intelectual abstracto. Por lo tanto, el desarrollo mental depende de una rica y variada relación entre el niño y el ambiente: esta es una relación básica para llevar a cabo en el niño una experiencia de creación artística.

Rudolf Arnheim sostiene que “en las artes y en el resto de la educación, el mejor profesor no es el que comparte todo lo que sabe o el que se guarda todo lo que podría dar, sino el que... con sabiduría, observa, juzga y echa una mano cuando su ayuda es necesaria” (95).

Viktor Lowenfeld interpreta el significado del arte en la educación:

“El dibujo, la pintura o la construcción constituyen un proceso complejo, en el cual el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un conjunto con un nuevo significado. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar esos elementos, el niño da algo más que un dibujo o una escultura, proporciona una parte de sí mismo: Como piensa, cómo siente y cómo ve. Para él el arte es una actividad dinámica y unificadora (1).”

“La Educación Artística como parte esencial del proceso educativo puede ser muy bien la que responda por la diferencia que existe entre un ser humano creador y sensible y otro que no tenga capacidad para aplicar sus conocimientos, que no disponga de recursos espirituales y que encuentre dificultades en sus relaciones con el ambiente. En un sistema educacional bien equilibrado, en el cual se acentúe la importancia del desarrollo integral, la capacidad intelectual, los sentimientos y las facultades perceptivas de cada individuo los cuales deben ser igualmente desarrolladas, con el fin de que su capacidad creadora potencial pueda perfeccionarse (6).”

Se cree que el aprendizaje solamente significa acumulación de conocimiento, pero es la comprensión de cómo pueden utilizar la manera real de ver un aprendizaje. “Se deben poder usar los sentidos libremente y con actitud creadora, y desarrollar aptitudes positivas hacia nosotros mismos y hacia los que nos rodean, así, este conocimiento resultará efectivo” (16).

La función del arte para Arthur Efland a lo largo de la historia de la humanidad ha sido y continúa siendo ‘la construcción de la realidad’ (La Educación 124), gran parte de la realidad es pura construcción social, las artes contienen representaciones de la realidad social y acaparan una porción del discurso contemporáneo.

Si el estudiante quiere ser partícipe del discurso, deberá conocer el lenguaje el cual recurre a diferentes sistemas simbólicos, la interpretación del sentido y contenido es elusiva más que nunca en la historia, es por ello que la finalidad de la enseñanza del arte es contribuir a la comprensión del panorama social y cultural en el que se vive actualmente.

Howard Gardner por su parte, considera que las artes visuales proporcionan las oportunidades a los niños para explorar su entorno, para inventar sus propias formas y para expresar las ideas, sensaciones y sentimientos que consideran importantes.

Para Elliot Eisner, el concepto de Educación Artística actualmente tiene su objeto de estudio bien definido: El cultivo de la percepción y el desarrollo de la sensibilidad estética es un objetivo primordial (xv).

Desafortunadamente, el arte se ha considerado, primordialmente, como un medio de expresión, y como tal se convierte más en una expresión social que en una personal.

2.4.3.2 Desarrollo creador. Las experiencias artísticas se han considerado siempre la base de la actividad creadora dentro de la escuela. Lowenfeld señala que “todo producto artístico, si es realmente el trabajo de un niño, será una experiencia creadora en sí misma” (37). La actividad artística no puede ser impuesta, sino que debe surgir de adentro. No siempre es un proceso fácil, pero el desarrollo de habilidades creadoras es esencial en nuestra sociedad, y el dibujo del niño refleja el desarrollo de su creatividad, tanto en el dibujo mismo, como en el proceso de realizar la forma artística.

Lowenfeld señala que los niños se encuentran en un punto de su desarrollo en el cual puede aparecer un verdadero interés por las artes visuales alrededor de los catorce años, o incluso después (44).

Lowenfeld define al arte, cree puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora, ésta significa flexibilidad de pensamiento o fluidez de ideas, o también puede ser la habilidad de destacarse con nuevas ideas, o descubrir nuevas relaciones, o, en algunos casos, la capacidad de pensar en una forma diferente de la habitual de las demás personas (50); es considerada como un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en acción o en realización. Es un proceso continuo, para el cual la mejor preparación es la creación misma.

Es por ello que considera que la capacidad creadora tiene poca relación con el campo intelectual, retoma la teoría de Guilford (cit. en 53) sobre la estructura del funcionamiento intelectual supone que hay cinco operaciones diferentes en el proceso mental: conocimiento, memoria, producción convergente, producción divergente y evaluación.

La capacidad creadora se consideraría una producción divergente (53), las artes impulsan este tipo de pensamiento, es decir, no existe respuesta correcta, se acepta cualquier solución posible a problemas planteados.

El desarrollo de la capacidad creadora, actúa con un par de pautas, la actitud y la curiosidad.

Las manifestaciones artísticas plásticas, proporcionan una excelente oportunidad para reforzar el pensamiento creador y para proveer los medios con los cuales los niños pueden desarrollar su imaginación y sus ideas novedosas sin censura alguna y así liberar el pensamiento (56).

2.5 Marco de Referencia Filosófico.

2.5.1 La Educación, Auxilia al Perfeccionamiento Humano

Una de las definiciones que le dan sentido a la Educación, es la pronunciada por Tomás Aquino: “Conducción y promoción de la prole al estado perfecto del hombre en cuanto hombre, que es el estado de virtud”(cit. en Altarejos 25). Altarejos y Naval consideran que a pesar de su poca vigencia hoy, el núcleo de su concepción se mantiene firme y expresa la esencia de la acción educativa, a continuación se despliegan algunas ideas nucleares de dicho postulado.

- a. Conducción y promoción: cuando se habla de educación se refiere a un proceso guiado, suscitado y orientado; lo cual supone intencionalidad consciente en la persona que educa, y una cierta previsión a la finalidad.
- b... de la prole ..: expresa el derecho fundamental del ser humano a recibir educación.
- c... el estado perfecto del hombre en cuanto hombre ..: La Educación proporciona el estado de vida que conviene al ser humano y a su naturaleza, la educación sustenta la humanización ayudando a realizar su condición personal, procurando lo necesario para una vida verdaderamente humana.
- d...que es el estado de virtud: esta idea expresa fin, con una referencia ética.

Otra de las definiciones que Altarejos y Naval consideran importante revisar, es la noción de la educación de Richard Stanley Peters, a pesar de no poseer una definición escrita por su puño y letra, se puede encontrar una que sus discípulos extrajeron de sus escritos, la cual contiene tres rasgos esenciales:

- a. El hombre educado tiene una forma de vida valiosa y deseable por sí misma, y no por la utilidad, no es la acumulación de conocimiento lo que hace a un hombre educado, sino el valor que da a esa forma de vida.
- b. El hombre educado deberá haber fomentado el conocimiento y no sólo permitir la adquisición de unas habilidades o destrezas operativas, porque de esta manera sería un excelente técnico, pero no será un hombre educado.
- c. Su conocimiento y su comprensión deben entrelazarse con su visión del mundo y su sentido de la vida, potenciando activamente su actividad ordinaria y no sólo en su ocupación profesional.

R. Stanley Peters metafóricamente comentó, “ser educado no es haber llegado a un destino; es viajar con un punto de vista diferente” (cit. en Altarejos 27), la educación vista desde este ángulo, se entiende como la preparación para una forma de vida valiosa.

La complejidad de la acción educativa hace casi inalcanzable la formulación de una definición descriptiva, que acoja completamente toda la variedad de elementos y rasgos esenciales de modo satisfactorio, aquí se analizan seis rasgos que la autora de esta investigación considera señalar:

- a. La Educación es una acción: se refiere a la actuación de dos seres, es un saber práctico y no se rige por el conocimiento de la verdad del objeto, sino por la rectitud de la acción.
- b. La Educación es una acción recíproca: se puede aprender por uno mismo, como también se puede enseñar sin ser atendido o comprendido, pero sólo se habla de educación cuando es tratada como acción relacional, esto es la acción conjunta de varios objetos.
- c. La Educación es una acción recíproca de ayuda: el principio de actuación educativa no está en el educador, sino en el educando, la ayuda debe ser proporcionada según el requerimiento de quien la recibe.
- d. La Educación ayuda al perfeccionamiento humano: la acción educativa consiste en suscitar dificultades e incitar a su superación con una discreta guía, ayudar a adaptarse no es educar, ni tampoco lo es ofrecer resuelto el problema.
- e. El perfeccionamiento humano se ordena desde la razón: la naturaleza racional del ser humano conlleva que todo acto, para que sea realmente humano, debe participar la razón, siendo ésta un tirano de las emociones y afectos; enfrentando la razón y las emociones sólo queda excluir, o la una, o la otra.

Para Aristóteles en cambio, el problema era la dificultad práctica de ordenarlas

“Se obra”	“Se hace”
PRÁXIS	POÍESIS
(realización instantánea) ACCIÓN	ACTIVIDAD (<i>discurrir de operaciones</i>)
(ver) APRENDER	ENSEÑAR (realizar una construcción)
Fig. 5.1 Tabla aclaratoria entre praxis y poiesis	

Fuente: Altarejos y Naval.

Diagrama: Elaboración propia.

debidamente, su desafío “gobernar inteligentemente nuestra vida emocional” (cit.en Altarejos 30), para que la razón pueda aprovechar sabiamente el uso de emociones, creciendo desde la dirección inteligente de la razón; de lo contrario, Aristóteles menciona que, las emociones serán la razón del descontrol personal.

- f. La educación es formación de hábitos: el ejercicio continuo y constante de las acciones adecuadas conforma el carácter potencial y acrecienta su poder, no son costumbres de rutina, sino de hábitos. El término ‘hábito’, igualmente significa incremento en la potencialidad operativa, tomando en cuenta que éste es otro significado útil para el futuro.

Altarejos sintetiza los puntos antes especificados, en resumen: “La acción recíproca de ayuda al perfeccionamiento humano, ordenado intencionalmente a la razón, y dirigido desde ella, en cuanto que promueve la formación de hábitos éticamente buenos (31)”.

2.5.2 La Acción Humana

2.5.2.1 Acción y actividad. Al llevar a cabo la actividad educativa se corre el riesgo de ‘obrar’ bien, pero ‘hacer’ algo mal, se trata de una finalidad objetiva, o propiamente dicho de la acción. En la actuación humana hay al menos dos órdenes de finalidades objetivas, no es lo mismo ‘obrar’ que ‘hacer’, la autora de esta investigación, cree que actualmente se ha desvanecido la línea entre ambas expresiones; es conveniente especificar cada una de ellas ya que se comentarán más adelante.

Altarejos señala que el sentido de la actuación humana es el de la acción—práxis— pues tiene su fin en ella misma, a diferencia de la actividad productiva—poíesis—, es lo que da sentido y valor aquello que lo recibe (33).

Cuando ‘se obra’—práxis—se habla de ‘acción’ que encuentra en su ejecución la finalidad, su realización es instantánea; mientras que cuando ‘se hace’ —poíesis— se habla de ‘actividad’, se refiere a un proceso, una sucesión de movimientos que tiene un resultado final, hay un discurrir de operaciones.

La diferencia entre ‘acción’ y ‘actividad’ se da según la finalidad. La actividad tiene una finalidad transeúnte o transitiva, se realiza a través de un proceso y concluye en un producto final. En una actividad, alcanzar el fin es cesar de actuar, mientras en la acción, en alcanzar el fin es precisamente actuar (Fig. 5.2).

Entre las formas de actuación humana—práxis—se encuentra el conocimiento, en

ciertas ocasiones, la finalidad de conocer es absoluta; al conocer no se pretende otra cosa, sino conocer.

2.5.2.2 Enseñar y aprender. La actuación educativa, como toda actuación humana, participa de acción y de actividad, las cuales corresponden con las dos actuaciones esenciales de la Educación: enseñar y aprender.

Estos dos sujetos implicados, deben integrar su actuación, siendo cada una de ellas radicalmente diversa de la otra; ‘la enseñanza’ es actividad, mientras que aprender es acción. El educador realiza una actividad productiva, con una finalidad transeúnte, mediante un proceso que culmina en algo hecho, —la lección— con sentido transitivo, sólo es una lección mientras pueda provocar un aprendizaje en el alumno (36).

‘El conocimiento’ es una acción, mediante la cual se desarrolla la razón, y simultáneamente con ella el ser humano, ya que en Educación no sólo es válido el conocimiento que promueva el perfeccionamiento humano y mejore la potencia cognoscitiva.

Altarejos y Naval enfatizan que el perfeccionamiento humano no puede ser sólo en la dimensión laboral por muy importante que ésta sea, sino:

“Para que el conocimiento desarrollado en el aprendizaje pueda considerarse como educativo, deberá ser tal que ante todo mejore la inteligencia en sí misma, potenciándola según sus propias exigencias; es decir, desarrollándola según su naturaleza racional, formándola (37).”

Se puede decir que el aprendizaje logra el estatus de educativo, si a través de las lecciones, el alumno aprende lo enseñado, esto implica un crecimiento constante de las potencias cognoscitivas y no sólo el acopio de conceptos para finalizar en una actuación conjunta de entendimiento y contemplación.

“La Contemplación es otro nombre de la “theoría” tal como era concebida por Aristóteles, se entiende a veces como un estado de pasividad receptiva, es aquí dónde se funde entendimiento y voluntad, comprender y querer, inteligir y asentir, desde la contemplación es el conocimiento discursivo, basado en el conocimiento formal, por ser una capacidad humana debe ser promovida en la educación como parte del perfeccionamiento humano (43).”

La integración entre la instrucción y la formación establece una actuación educativa plena, lograda en el diario y ordinario quehacer del maestro, el cual encuentra una reacción en el discípulo quien a su vez consolida su inteligencia en el diario aprender (37).

La enseñanza se define educativa, porque su resultado debe promover una acción en el educando. La enseñanza educativa informa, pero sobre todo persuade; puede llevar al

asentamiento o al rechazo, pero nunca a la indiferencia ante la lección.

La actuación del educador no puede activar por sí misma las acciones del educando, sólo puede disponer del mejor modo su actividad en el aspecto teórico y práctico, siendo éstas quienes lleven a la acción—práxis—al discípulo ya que son el camino al perfeccionamiento humano, entendido como, crecimiento personal.

Aristóteles le dio otro sentido a la perfección “no sólo lo acabado es lo perfecto, pues también se llaman perfectas las cosas que tienden a un buen fin” (cit.en Altarejos 172). La autora de este trabajo aclara que el ser humano no debe tratar de perfeccionar, sino de perfeccionarse, en este caso consiste en un proceso no finito; en resumen la autora señala que la Educación mediante su fin logra la perfección.

2.5.3 Educación Estética

2.5.3.1 Formación estética. Al hablar de Educación Estética, la referencia común, es el desarrollo de la capacidad para percibir y apreciar la belleza; de tal modo que, una persona educada estéticamente es aquella que puede gozar en la contemplación de la belleza, tanto de las obras de arte, como de múltiples situaciones bellas de la vida (Altarejos 201), esta capacidad supone la integración de las potencias racionales y las potencias sensitivas, consideradas como básicas o elementales, y aquellas como terminativas o finales.

Toda experiencia estética, se realiza, en y desde los sentidos; la tradición estética considera a la vista y al oído como sentidos superiores, pues son los que más pronta y directamente se refieren a las potencias espirituales; no obstante, para llegar a la culminación de la sensibilidad, también cuenta la actividad de otros sentidos orgánicos, es decir, del gusto, del olfato y del tacto.

El orden de iniciación de las potencias sensitivas, marcan como prioritario el sentido del tacto, esto se revela en las disposiciones naturales.

Desde la cuna las sensaciones más precisas son las táctiles así como la nutrición, a medida que los sentidos restantes se activan, disponen de objetos adecuadamente, por ejemplo de la interacción con el alimento se obtiene la atención al olfato y al gusto, de las locuciones se obtiene la atención del oído y de la decoración del hogar se obtiene la atención de la vista, este orden integra la sensibilidad externa, la cual constituye el sensorio elemental de la sensibilidad interna por el cual, además de ver, oír, gustar, oler y palpar, se siente que ‘vemos, oímos, gustamos’, etc., por medio de la imaginación que es otro

sentido interno, se representan los objetos sensibles cuando estos no están presentes, y por la memoria se rememoran y, a la vez, se conservan (203).

Para desarrollar la experiencia estética, el proyecto educativo debe consistir en disponer objetos e imágenes que favorezcan mejor esa función de integración y elaboración de síntesis representativas, Yepes Stork dice “todo nuestro discurso racional va acompañado por representaciones imaginativas, en realidad la creatividad humana es un uso inteligente de la imaginación”(cit.en Altarejos 204).

La imaginación, no sólo es “una potencia que reproduce objetos percibidos mediante imágenes, sino que también, crea o elabora síntesis de las imágenes reproducidas”(203), y también, son la base de la concepción abstracta de la inteligencia; es por eso importante desarrollar un método para su formación.

La formación de las potencias sensibles cognoscitivas, son también formación de potencias sensibles apetitivas u orientadas, no hay una frontera, sino una continuidad en su desarrollo temporal. No se puede tratar de momentos o etapas de atención a los sentidos desligados del cuidado de las emociones, es por eso que se cree que la formación estética camina a la par con la formación de la afectividad.

2.5.3.2 Desarrollo estético. Se ha considerado la Educación como el cultivo de la expresión, de manera organizada. En otros términos es la organización de palabras para lograr la comunicación verbal; la organización de números o símbolos para desarrollar el pensamiento matemático; y la organización de imágenes para lograr las artes visuales, en cambio la Estética según Lowenfeld reorganiza el pensamiento, el sentimiento y las percepciones delimitando su campo de acción.

No existen patrones ni reglas fijas aplicables a la Estética. El criterio estético se basa en tres aspectos del individuo: En el tipo particular de actividad artística, en la cultura dentro de la cual se realiza el trabajo creador, y en el intento o propósito que hay detrás de la forma.

Por eso se conjugan una enorme variedad de organizaciones en el arte, y no es mediante la imposición de una regla exterior como se crea una forma estética, sino, por el contrario, el trabajo creador es desarrollado por sus propios principios (35).

Herbert Read, pensó que debe haber una organización y equilibrio en el sistema educacional que se refleje en el desarrollo de cursos de humanidades. La Educación Estética

es parte integral de una experiencia artística (cit. en Lowenfeld 36).

2.5.3.3 Desarrollo de la conciencia estética. Nuestra sociedad está cambiando los valores en el arte, el modelo de lo bueno y de lo malo que parecían ser totalitarios, ahora puede no ser importante; lo que es vital es el desarrollo de una conciencia estética basada en sí mismo como individuos, antes que en algún modelo estético que pudiera resultar inapropiado en un futuro. Es innegable el papel que desempeña la escuela en la evolución de la conciencia estética al guiar este proceso, pero lo es aún más para estimularlo.

Según Lowenfeld la Educación Estética se ocupa de un vasto campo de experiencias en el arte, incluyendo la producción de formas artísticas.

El desarrollo de una toma de conciencia de sí mismos, por parte de los alumnos, puede ser mucho más importante, debe haber cuidado de no trasladar valores estéticos propios, ni de la sociedad de manera directa o indirecta; se debe aprovechar la apertura del estudiante para estimular un acercamiento a experimentar la exploración, la investigación y la expresión.

“La estética se refiere exclusivamente a la percepción y apreciación del arte. El desarrollo de la conciencia estética generalmente se ve en una organización armoniosa de partes, y esta organización cambia con la edad (365).”

La actividad creadora siempre se origina en una persona, y, a través de esa persona toman forma una multitud de percepciones cognoscitivas y sensoriales.

Durante el proceso de creación de un cuadro, por ejemplo, un artista pinta gracias a sus conocimientos conscientes y a sus motivaciones inconscientes o pre-conscientes, selecciona las formas y colores que van a contribuir al aspecto final de su pintura. En el proceso, sin embargo, el artista puede detenerse y decirse a sí mismo: ‘Esto no está bien’, aquí la relación mutua entre la pintura y el artista toma un nuevo significado, pues él ha juzgado o valorado la organización y ha descubierto que no es de su agrado. Por consiguiente es fácil ver que la expresión creadora y la conciencia estética están íntimamente ligadas (366).

Es por eso que la organización de las aptitudes intelectuales, el refinamiento de la habilidad perceptiva y la íntima relación con la capacidad emocional pueden considerarse como desarrollo estético, sin embargo debe surgir del individuo la necesidad de comprender y apreciar las cosas que le rodean.

“Desarrollar la conciencia estética significa educar la sensibilidad de una persona para

experiencias perceptivas, intelectuales y emocionales, de modo que éstas queden profundamente arraigadas e integradas en un tono armónicamente organizado (366).”

Las discusiones sobre apreciación artística están a menudo relacionadas con los principios de diseño, y estos no siempre reciben los mismos nombres, pero en esencia están vinculados con el diseño superficial de un cuadro; se menciona a menudo términos tales como armonía, equilibrio, unidad, punto focal, etc. Se cree que el aprendizaje de estas palabras, significan la adquisición de cierta conciencia sobre las cualidades en la obra plástica, y por consiguiente conducirá a la capacidad de apreciación estética (369), sin embargo Lowenfeld señala que el desarrollo de una conciencia estética debiera estar vinculada con el individuo y su ambiente y no con la imposición de ideas (375).

2.6 Marco de Referencia Psicológico

La complejidad de la Educación Artística, exige tomar contacto con diferentes aportaciones teóricas, el pluralismo conceptual, es síntoma de madurez y favorece el proceso de investigación y conocimiento, por ello se presentan dos puntos de vista que se complementan, sus propuestas son de utilidad al contexto educativo.

Por una parte, las aportaciones del Doctor Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard, han cuestionado el sistema educativo escolar de Estados Unidos, mediante su base teórica, sugiere caminos para producir individuos desarrollados.

Por otra parte, las investigaciones del Doctor Elliot Eisner, están enfocadas en el desarrollo de la inteligencia estética y el uso del método crítico de las artes en el estudio y mejoramiento de la práctica educativa.

La autora de la investigación seleccionó dichas propuestas porque se defiende el proceso de desarrollar una mente disciplinada, a través de fundamentos de la Educación Artística, y por los aportes del proceso educativo en el campo de Educación Artística, estudios curriculares y evaluación educativa.

Unidas estas dos propuestas, muestran una visión del panorama ideal educativo en las artes, al analizarlas, se busca sustentar la comprensión de la importancia del desarrollo del pensamiento creativo. Es preciso señalar que aunque el trabajo de ambos es basado en el desarrollo del niño estadounidense, de todos modos brindan bases sólidas y conceptos, que

pueden ser traspolados al contexto de este trabajo de investigación.

2.6.1 Howard Gardner, una Educación Artística para el Desarrollo Humano

El autor de Las Cinco Mentes del Futuro hace hincapié en las características cognitivas que el individuo debe poseer, la primera es una mente disciplinada, aquí encapsula a las artes y menciona que a pesar del contacto con las formas artísticas contemporáneas el alumno sigue juzgando las obras en función a su realismo fotográfico (24).

El modo en que se organiza el aprendizaje en las aulas, indica el comportamiento de la cultura y sus propios valores, mientras en algunos países las clases de arte aún se dedican a la transmisión de las habilidades para reproducir obras ya existentes, por el contrario en otros se alienta a los niños para que expresen sus propios sentimientos, sensaciones e intenciones al crear una obra particular, pero sin acercamiento a las cuestiones estéticas.

Posteriormente en su libro Educación Artística y Desarrollo Humano plantea como una posible solución a esto, el acercamiento a las artes visuales como el medio para que el individuo explore su entorno y por consecuencia modifique su apreciación estética:

“En Estados Unidos, el estudio de las prácticas artísticas del pasado no se han considerado algo adecuado para la producción juvenil, tampoco se ha considerado que poseer habilidades técnicas para la reproducción sea una prioridad, en cambio, al igual que otras formas de arte, se considera que las artes visuales proporcionan las oportunidades a los niños para explorar su entorno, para inventar sus propias formas y para expresar las ideas, sensaciones y sentimientos que consideran importantes (Educación 13).”

Este acercamiento ofrece la oportunidad que ningún otro campo pudiera otorgar, útil no sólo para el niño, sino para todo individuo en desarrollo, debido a que es un medio de experimentación de la propia expresión.

La base teórica de Gardner está enfocada por el desarrollo del individuo a través de las artes en una etapa temprana, por medio de la percepción, el conceptualismo y la producción, además por el entorno formal e informal de la Educación Artística. El proceso natural y el proceso formal del aprendizaje.

Dentro del proceso formal de aprendizaje, se muestran los fundamentos de la Educación Artística, que tienen como fin el desarrollo de una mente disciplinada.

2.6.1.1 Base teórica. Se examinan tres aspectos de la competencia infantil en las artes visuales:

- La percepción: para aprender el modo de percibir, es necesario tiempo y entrenamiento, los niños pequeños son capaces de percibir distinciones sutiles. El desarrollo perceptivo en las artes visuales que el niño experimenta, puede seguir desplegándose durante toda su vida.
- El conceptualismo: bajo una tutela adecuada, probablemente se podría llegar a ser un entendido en arte a una edad temprana, condicionado a la existencia de un contexto cultural de apoyo.
- La producción: las representaciones producidas durante el desarrollo de las habilidades en la producción artística visual, son considerados como intentos por crear un equivalente en forma gráfica de su concepción general del objetivo, afirma Arnheim.

“Las artes proporcionan un marco especial, puede que incluso único, de expresión personal, ni los niños pequeños ni los artistas se sienten cómodos al expresar mediante símbolos discursivos sus sentimientos y conceptos más importantes. Para ambos grupos, las artes pueden ofrecer el mejor marco —y, posiblemente, el único— para la expresión efectiva de lo que es importante en aquel momento.

La opinión de los niños sobre sus obras es, en general, más complaciente y menos crítica que la de los adultos, quienes suelen estar principalmente interesados en los procesos de producción y no en los productos finales, y no pueden formarse un concepto del desarrollo de la obra de toda una vida o solucionar los problemas durante un largo período de tiempo (Educación 47).”

El desarrollo natural del individuo, se realiza mediante dos tipos de conocimientos:

- Intuitivo: se produce durante el primer año de vida, durante este periodo, el individuo adquiere conocimiento en virtud de sus interacciones con objetos físicos y con otras personas.
- Simbólico: se realiza durante el segundo año de vida, los niños empiezan a utilizar y a dominar la mayoría de los sistemas simbólicos disponibles como lo son las palabras, imágenes, gestos, pautas musicales y similares.

Las dos formas de conocimiento siguientes están ligadas al marco escolar:

- Notacional: se presenta entre los cinco y siete años, los niños desean emplear diversas clases de códigos simbólicos, muy evolucionados en las culturas alfabetizadas.
- Disciplinario formal: permite conocer y experimentar el dominio de diversos conceptos, principios y cuerpos formales de saber que han descubierto, inventado y/o codificado durante siglos, los investigadores, especialistas y seres humanos reflexivos.

Gardner señala que mientras que el conocimiento disciplinario suele ser sofisticado, el aprendizaje de las habilidades se considera un área a dominar por medio de la observación, a través de la participación directa y de la enseñanza informal; al igual que se adquiere el conocimiento intuitivo o simbólico inicial.

“Cuando los niños por primera vez tienen contacto con la música, acumulan conocimiento intuitivo simplemente escuchando y cantando música, adquieren un sentido de cómo empieza y termina una obra, de cómo se expresan diversos grupos rítmicos, éstas formas de conocimiento, que son por el completo útiles tanto para hacer como para disfrutar de la música, resultan ser de un orden diferente a esa forma adquirida mediante la educación musical formal (Educación 60).”

En el supuesto de que un individuo, quisiera participar de la tradición musical de su cultura, el conocimiento formal pudiera amortiguar el conocimiento intuitivo, o existir al margen del mismo.

El deber del prototipo del cuerpo formal del saber, es preservar las formas intuitivas de conocimiento, a fin de perfeccionarse con esquemas notacionales más formales, acompañados por conceptos y principios.

“Cuando se encuentran las diversas formas de conocimiento operando conjuntamente en una situación natural, como el dominar cualquier ámbito de la actividad, cuando se involucran en proyectos atrayentes que invocan una variedad de modos de representación, cuando cuentan con la oportunidad para interactuar y comunicarse con individuos que dan muestras de formas de aprendizaje complementarias, todas estas situaciones son las que facilitan un idóneo alineamiento entre las diversas formas de conocimiento (63).”

La autora de este trabajo deduce tras haber comprendido las diversas formas de conocimiento, la idea del discurrir no lineal, sino intuitivo que se desarrolla en el individuo.

2.6.1.2 Desarrollo de una mente disciplinada. La formación de la mente disciplinada se realiza en parte a que el alumno identifica su área de interés y reconoce los dones que posee, realizando con éxito tareas que relativas a su predilección.

El autor señala, que el individuo debe poseer conocimiento de las principales disciplinas, debe dominar las principales formas distintivas de pensar que ha creado el ser humano: Las ciencias, las matemáticas y la tecnología, pero también el pensamiento histórico, artístico y filosófico (Las cinco 32).

Debe dominar diversas maneras de ampliar su propia formación durante su vida en forma regular y sistemática mediante identificar temas o conceptos verdaderamente importantes dentro de la disciplina, dedicar tiempo a estos temas, abordándolos de varias

maneras y encontrar el tiempo y espacio para expresar la comprensión del tema (Las Cinco Mentes del Futuro 33).

A continuación la propuesta del autor hacia lo que él apunta como fundamentos de la Educación Artística, todas ellas sirven de vehículo para el desarrollo de una mente disciplinada, cabe aclarar que el autor concibe a la disciplina como la manera característica de concebir el mundo (Educación Artística y Desarrollo Humano 73-80).

- Crear un entorno visual rico, exhibir a los niños pequeños obras de arte significativas producidas por adultos, al igual que exponerlos al contacto con otros niños que posean habilidades y conocimientos artísticos que sean capaces de sintetizar las diversas formas de conocimiento acerca de las artes.
- Aprovechar la curiosidad del niño acerca de su cultura y de qué modo opera. El conocimiento conceptual y formal acerca de las artes es un componente importante del legado cultural, se debe empezar temprano a hacer contacto con estas formas de conocimiento.
- Introducir al conocimiento conceptual y formal acerca del arte durante los primeros años de escolarización.
- Detectar a quienes quieran continuar dibujando, pintando o modelando con arcilla facilitando el desarrollo de habilidades y estrategias técnicas requeridas.
- Integrar el conocimiento perceptivo de la producción artística; la lectura del contenido figurativo de las obras, las investigaciones históricas, críticas y filosóficas además de las habilidades manuales de producción.
- Seleccionar y producir adecuadamente maestros: Si se desea que estos educadores vayan más allá de este conocimiento formal incorpóreo, es esencial crear currículos para los maestros que incorporen una relación integral y madura entre actividades ricas—como los proyectos—y el conocimiento formal-conceptual que se desea transmitir.
- Fomentar actividades y proyectos artísticos que fundamenten su quehacer, y así lograr mantener vivo el modelo del aprendizaje de oficios, siendo más probable que el alumno llegue a apreciar el aprendizaje del conocimiento artístico.

La autora de esta investigación cree que no hay una fórmula infalible en la educación de las artes; mientras los niños están dotados para aprender acerca del mundo de los

objetos y de las personas, y pueden hacer descubrimientos importantes sin necesidad de la intervención de adultos; los adultos por el contrario traen consigo ideas preconcebidas, prejuicios y toda clase de estorbos emocionales que les dificulta aprender.

2.6.1.3 Arts PROPEL: Experimento educativo basado en la teoría del desarrollo.

Gardner y un grupo de colegas crearon el proyecto Arts PROPEL, es un esfuerzo contemporáneo en el área de programa de estudios en artes y en el área de la evaluación; representa un intento de ir más allá de la producción en la educación de las artes, expone al alumno al conocimiento formal y conceptual, busca crear situaciones ricas en las que el alumno pueda oscilar entre diferentes formas de conocimiento artístico.

Este proyecto fue instaurado a mediados de la década de 1980, teniendo como meta inicial la creación de nuevas formas de evaluar el desarrollo de las inteligencias artísticas. La Producción, Percepción y Reflexión son componentes fundamentales en toda Educación Artística.

Gardner considera que por lo regular el alumno no conecta las materias aprendidas con un cuerpo formal de saber (Educación Artística y Desarrollo Humano 83), pero fusionando estos dos vehículos educativos se espera reconfigurar el aprendizaje artístico en un modelo que establezca el modo en que las formas de conocimiento deben sintetizarse a través del currículo.

Para fomentar la interconexión de los procesos de producción, de percepción y de reflexión, se han ideado dos vehículos educativos:

- 1. “Proyectos de ámbito:** Ejercicios sobre el currículo diseñados para transmitir a los estudiantes conceptos y prácticas considerados fundamentales para una forma de arte, para permitir a estos estudiantes que integren sus diversas formas de conocimiento acerca de las artes.
- 2. Carpetas-proceso:** Ideadas para alentar la explotación, la revisión y otros procesos artísticos formativos. Carpeta estudiantil, bien elaborada sobre artes visuales que consta de planos, bocetos y esbozos preliminares; primeras críticas de la obra en proceso, “piezas fundamentales” comentadas, que parecen señalar puntos de inflexión en el desarrollo de la obra del estudiante (cit. en Gardner 84) un “producto final”, acompañado de observaciones y reflexiones por parte de otros individuos y por parte del artista estudiante; y quizá una afirmación acerca de una obra o un esbozo de la misma, que se vaya a emprender en el futuro”.

“Las carpetas reflejan nuestra creencia de que los estudiantes aprenden mejor, y de un modo más integral, a partir de un compromiso en actividades que tienen lugar durante un período de tiempo significativo, mientras se encuentran anclados en la producción significativa y se construyen sobre conexiones naturales con el conocimiento perceptivo, reflexivo y artístico-escolar (Educación 83).”

La conveniencia de uso, tanto de los Proyectos de ámbito, como de las Carpetas-proceso, es que pueden ser valoradas por individuos del campo competente, los cuales no necesariamente debieran tener algún contacto con el alumno; de esta manera los alumnos avanzan según las dimensiones de saber y según las prácticas consideradas importantes por expertos reconocidos en el campo de estudio.

A través de la valoración realizada por este filtro, el consejo escolar, obtiene una valoración formal, requerida por las políticas educativas.

2.6.2 Elliot W. Eisner, la importancia de Educar la Visión Artística.

El modelo de Educación Artística debe tener relación con la concepción del arte en cada momento. Actualmente, el concepto de Educación Artística tiene su objeto de estudio bien definido a pesar de adoptar diferentes interpretaciones: El cultivo de la percepción y el desarrollo de la sensibilidad estética (xv).

El autor de Educar la Visión Artística señala tres objetivos en el cual el profesor de arte tiene una responsabilidad especial.

- El primer objetivo es: desarrollar las capacidades visuales y creadoras de las que proceden las imágenes sensitivas, expresivas e imaginativas; adquirir la habilidad de producir proyectos artísticos utilizando diversos medios.
- Segundo objetivo: aprender a ver la cualidad visual y expresiva del objetos visibles, tanto del arte como del mundo en general, a través del cultivo de actitudes estéticas o expresivas de objetos y de acontecimientos del mundo.
- Como tercer objetivo: situar las obras de arte en su contexto histórico y cultural.

Señala que los objetivos propios de la Educación Artística están relacionados con la naturaleza del arte, y ...“en el cultivo de sensibilidad...” (xvi), aptitud, intuición y actitud que hacen posible la experiencia artística.

Muchos alumnos, no pretenden ser artistas profesionales, pero gracias al cumplimiento de estos objetivos, todos pueden disfrutar y estar informados de las cualidades estéticas del mundo en que viven, es por ello importante, que el alumno de educación básica tenga acceso a la Educación Artística.

Hasta ahora se muestra que el argumento que justifica el lugar y la función de la educación del arte en las escuelas estadounidenses puede ser de dos tipos:

- Justificación de tipo contextual, argumenta el papel de la Educación de Arte determinando previamente la necesidad del niño, de la comunidad o de la nación.
- Justificación de tipo esencial, por su parte argumenta el lugar del arte en las escuelas analizando el carácter específico y único del propio arte, señalando que puede realizar aportaciones únicas sin subvertirse en beneficio de otros, seguidores de esta justificación destacan el tipo de contribución a la experiencia y al conocimiento humano que sólo el arte puede ofrecer, ...“de no utilizarse de esta manera se está adulterando la experiencia artística y de alguna forma robando al niño lo que el arte puede ofrecerle (7)”.

Cada una de estas concepciones, tiene consecuencias para la enseñanza del arte en las escuelas estadounidenses, su respuesta determina: el tipo de currículo que se planifica, el tipo de maestros que se contrata y el tipo de educación que se imparte:

- Si se concibe la educación del arte como un medio de auto-expresar o de liberar emociones reprimidas, la persona más indicada para enseñar arte será quizás alguien formado parcialmente en arte y parcialmente en terapia artística o psicología.
- Si se considera que la función más importante de la educación del arte es ayudar a que el joven aprenda a preciar las grandes obras del arte contemporáneo e histórico, la persona más adecuada para la enseñanza será quizás alguien formado en la crítica o la historia del arte.
- Si se piensa que el objetivo principal de la educación de arte es preparar artistas, quizá será el artista en activo quien esté mejor preparado para esta labor (7).

Pero si se define, que el arte es tanto una actividad cognitiva, como una actividad basada en el sentimiento, entonces el problema gira en torno al concepto de cognición normalmente aceptado (7).

Por otra parte, la justificación de tipo contextual, subraya las consecuencias instrumentales del arte en el trabajo y utiliza las necesidades concretas del alumno o de la sociedad como base principal con la que conforman sus objetivos. A continuación se presenta en síntesis argumentos de dicha justificación.

- La primera orientación alude al uso del arte como forma de distracción. Durante años se ha afirmado que una educación completa prepara a los individuos para que puedan hacer buen uso de su tiempo de ocio.

- El segundo argumento justifica el uso del arte en la escuelas es de naturaleza terapéutica. Se afirma que hay que ofrecer a los niños la oportunidad de expresarse en medios distintos a las palabras, y que las actividades artísticas brindan la ocasión de que el niño libere emociones encerradas que no puede expresar en las denominadas áreas académicas.
- La tercera justificación argumenta que el desarrollo del pensamiento creativo debería ser un objeto prioritario en todo un buen programa educativo, se afirma que el arte puede hacer una aportación especialmente importante al desarrollo de la capacidad creativa del individuo.
- Una cuarta justificación afirma que las actividades artísticas ayudan a que el estudiante comprenda mejor las asignaturas académicas, es especial las ciencias sociales, y que esto puede utilizarse como un recurso importante en la enseñanza de dichas materias.
- Un quinto tipo de justificación, empleada para defender el lugar del arte en la educación, es de base psicológica. Se considera que el arte, especialmente en los niños pequeños, desarrolla los músculos más delicados, razón ésta por la que sirve para mejorar la coordinación infantil (8).

El autor se refiere a la justificación de tipo contextual, útil en algunos aspectos, aunque no ofrecen una base suficientemente sólida en el dominio de educación del arte, en cambio, señala que el valor principal reside en proporcionar un conocimiento del mundo, para lograr una aportación única a la experiencia individual.

Las artes visuales remiten a un aspecto de la conciencia humana que ningún otro campo aborda: la contemplación estética de la forma visual.

Debe quedar claro que lo que pretende la Educación Artística es intentar que los niños adquieran las sensibilidades y conocimientos que les permiten experimentar la forma visual en el plano del significado estético, esto supone la voluntad de suspender las preferencias hasta después de realizar un análisis visual.

Intentar que el alumno aprenda cómo atender el aspecto de elaboración de una obra y cómo describirlo, para posteriormente corroborar su entendimiento al procedimiento de observar una obra atendiendo a sus cualidades descriptivas y así ofrecer como prueba de su aprendizaje las cualidades que es capaz de observar (152).

2.6.2.1 Abordar la enseñanza artística. Eisner identifica tres dominios en los que se puede desarrollar el currículo: el productivo, el crítico y el cultural, para el autor, el currículo significativo se construye desde el punto de vista educativo en el arte.

La planificación del currículo de arte se apoya en las siguientes tres premisas:

- Se propone desarrollar una relación, entre profesor y estudiante de confianza y franqueza, para poder así establecer una relación cálida.
- El alumno, debe tener la oportunidad de participar en la formación del programa artístico, ...siempre que sea posible... ya que puede ofrecer ideas de posibles

actividades de aprendizaje en el programa.

- “Ayudar a que el alumno adquiera la habilidad y la aptitud necesaria para que continúe su propia educación, aún después de dejar la escuela, debe tener la oportunidad de adquirir dichas habilidades y aptitudes (165).”

Una práctica educativa sólida, busca establecer en clase, relaciones que permitan proporcionar el espacio donde el alumno exprese sus sentimientos e ideas, y que al mismo tiempo, utilice la madurez y habilidad profesional del profesor para tomar decisiones educativas en conjunto.

El tipo de enseñanza que propone Eisner es: el maestro como modelo, mediante el cual el profesor actúa como tal, para ofrecer ejemplos de lo que hacen las personas en el campo del arte, el maestro deberá trabajar también en un problema artístico creativo con alumnos; para que el alumno pueda observar que los profesores hacen lo que enseñan.

Como resultado, el alumno no solamente aprende cosas comunes a todos los alumnos de esa clase, sino que aprende ideas, habilidades y actitudes que son específicas para ellos mismos.

La autora de ésta investigación, es del parecer que cada estudiante, debido a su propio bagaje único y a sus capacidades construye significados concretos según ese bagaje o serie de capacidades.

2.6.2.2 ¿Cómo evaluar? Es por bien sabido que uno de los problemas más difíciles en el campo de la Educación Artística, es el determinar cómo se puede evaluar, ya que ésta se hace con el fin de formular juicios de valor sobre fenómenos importantes.

Desde el punto de vista educativo, Daniel Stufflebeam (cit. en Eisner 186) sugiere que la evaluación es una valoración de aspectos de contexto, hay que obtener datos mediante los cuales pueden realizar valoraciones parciales a lo largo del programa, y no esperar a concluir el periodo; así el proceso de evaluación podría evaluar la calidad de determinada obra de un estudiante a intervalos; de esta manera se obtienen pruebas de los efectos que está teniendo un programa, ...“mientras se puede hacer algo para mejorarlo”... (187).

2.6.2.2.1 Modelo CIPP. Stufflebeam (cit. en Eisner 185) desarrolla un método que identifica cuatro aspectos significativos, por nombre tiene el acrónimo de CIPP, alude al

Context (Contexto), Input (Aportación), Process (Proceso), Product (Producto) , el autor está de acuerdo con éste para dejar atrás el método usado.

La herramienta CIPP es un mecanismo para aprobar o no aprobar, este método es un procedimiento diagnóstico que sirve para mejorar lo que se está haciendo en la escuela, ya que si el alumno no avanza o si su experiencia no es satisfactoria, el programa y su enseñanza debieran ser los elementos propicios a evaluar (185).

2.6.2.2.2 Modelo por comparación. Eisner, muestra otro modelo de evaluación, llevado a cabo bajo tres contextos principales, dentro del cual puede hacerse estas valoraciones:

- Comparar al alumno con respecto a sí mismo; para descubrir en qué medida las competencias del alumno, su sensibilidad y conocimiento han crecido con respecto a un momento anterior; para esto es preciso conservar los proyectos finalizados del alumno (192).
- Comparar la realización del alumno con las de sus compañeros (193).
- Comparar la realización del estudiante con un criterio. Se evalúa al alumno comparando su realización con las expectativas que se establecían en los objetivos del curso. El problema de evaluar consiste simplemente en aplicar estos criterios a la conducta del alumno para determinar si los objetivos han sido alcanzados (194).

2.6.2.2.3 Modelo cualitativo. Eisner, presenta el modelo sin ocuparse de catalogarlo, sin embargo, la autora de este trabajo de investigación le denominó cualitativo, ya que dentro de los aspectos a revisar, pretende evaluar cualidades artísticas, imaginativas y creativas.

El Modelo cualitativo se realiza evaluando un producto parcialmente, tomando en cuenta tres aspectos (196-216):

- Aspecto técnico: la creación de una forma visual que tenga cualidades valiosas desde el punto de vista artístico, la habilidad técnica se demuestra en el trabajo, sin embargo no es necesaria.
- Aspecto estético-expresivo: este tratamiento tiende a ofrecer un eje central en torno al cual realizar un examen perceptivamente más detallado, y recuerda al estudiante qué valorar durante la realización de su obra: La imaginación

creativa en la obra. El estudiante no sólo sería técnicamente competente, sino que utilizaría su imaginación y le daría también forma estético-expresiva.

- Aspecto creativo: no resulta sencillo identificar los aspectos creativos de una obra, ya que el pensamiento creativo puede ejercerse a varios niveles y de varias formas.
 - La invención.
 - La ruptura de límites.
 - La organización estética de los objetivos.
 - La crítica de arte.

La autora de esta investigación consideró presentar estos modelos, es que comparten como común denominador, el hecho de evitar la competencia intrínseca entre alumnos, la cual es innecesaria, ya que parte del proceso es el “desarrollo” de las habilidades que el alumno desempeña a lo largo del periodo en cuestión, en otras palabras, lo que se pretende al evaluar es: según Eisner, la valoración de la capacidad de comprensión del alumno en términos discursivos (212).

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA GENERAL

3.1 Obtención de Datos

Para la recopilación de datos que avalan el presente estudio, se utilizaron los siguientes instrumentos de investigación:

- Se aplicó una encuesta con la finalidad de conocer la opinión de los alumnos acerca de la Educación Artística recibida en su educación previa, además de la importancia del desarrollo del pensamiento creativo en su quehacer profesional y de cómo puede éste ser influido por las manifestaciones artísticas plásticas (Anexo B). Cuenta con opciones de respuesta abierta y cerrada, diseñada de esta manera para obtener datos específicos, y a la vez dar oportunidad al alumno de expresar su opinión e inquietudes en cuanto al campo creativo; se aplicó exclusivamente a los alumnos de la carrera de diseño gráfico.
- Mediante la observación al contenido del Programa Académico vigente y al Programa Académico anterior, se compararon sus similitudes y se contrastaron sus diferencias para así entender como se valora la Educación Artística.
- Se analizaron las materias que contemplan el tema de la creatividad para conocer su metodología y así saber cómo plantea la institución el desarrollo de la creatividad y cómo aborda a las manifestaciones artísticas plásticas.
- Se entrevistó al Director de carrera para obtener información de primera mano.

La información recopilada a través de estos instrumentos de investigación, proporcionó la base del análisis, que dio como resultado el planteamiento de la propuesta final.

3.2 Clasificación de Respuestas

Las respuestas fueron clasificadas en cuatro tipos de resultados, con la finalidad de identificarlas fácilmente:

- Resultados de diagnóstico general de su educación artística recibida previamente.
- Resultados específicos según el tipo de institución educativa de procedencia.
- Perfil del alumno, resultados sobre: antecedentes, percepción histórica del arte, percepción de las artes plásticas, percepción de aspectos de su profesión, conciencia estética y experiencia de sus aproximaciones al mundo del arte.

- Institución educativa, resultados sobre la opinión del alumno.

3.2.1 Resultados de Diagnóstico General

[Educación Artística recibida previamente]

Los datos recopilados dieron el porcentaje general de alumnos provenientes tanto de las instituciones públicas, así como de las particulares. Posteriormente, esta información se clasificó de acuerdo al nivel escolar, ya sea primaria, secundaria o preparatoria, con el fin de conocer la consideración sobre la Educación Artística que recibieron.

3.2.2 Resultados Específicos

[según tipo de institución educativa de procedencia]

La información se fraccionó dependiendo del tipo de institución educativa de procedencia, ya sea pública o particular, esto con el fin de conocer a detalle aspectos específicos relacionados a la Educación Artística recibida en la primaria, en la secundaria y en la preparatoria con el fin de conocer si el alumno considera poca, suficiente o demasiada la clase de Educación Artística recibida.

3.2.3 Resultados [perfil del alumno]

Para comprender mejor los antecedentes del alumno, se les preguntó la edad específica en la que seleccionó el área profesional de su interés, a fin de identificar en qué periodo se sintió atraído hacia el área de la plástica y sus aplicaciones, y también para saber si este hecho tiene relación con la Educación Artística recibida previamente.

A través de las preguntas cerradas o de opciones, se buscó conocer la opinión que se tiene, respecto a la importancia de la adquisición de conocimiento sobre historia del arte, específicamente durante el periodo de estudio de la carrera profesional. Además, de identificar el interés sobre las manifestaciones artísticas plásticas que se han gestado recientemente en el mundo. Para clasificar esta respuesta se brindaron tres opciones: muy importante, medianamente importante y nada importante. Los resultados obtenidos arrojaron una idea de la importancia que el alumno le da a los aspectos mencionados.

De igual manera, se consideraron preguntas sobre la percepción personal de las artes plásticas. Por una parte, la importancia de tener contacto directo con las artes visuales mientras se estudia la carrera; y por la otra, conocer el nivel de importancia que se le da al

hecho de promover la producción artística libre de pautas.

Con el fin de indagar sobre la percepción y conciencia referentes a los aspectos propios de la profesión, es importante conocer a su vez la percepción que el alumno tiene sobre desarrollo del pensamiento creativo, es por eso que se le cuestionó su opinión de la importancia que tiene este último. Así mismo, y con el afán de corroborar la relevancia que tiene el arte en este desarrollo, se le preguntó si cree que el arte o algún tipo de expresión artística puede ayudar al desarrollo del pensamiento creativo.

De igual manera, se cuestionó sobre qué tan útil es la Educación Artística que recibe actualmente, a la hora de desempeñarse profesionalmente, otorgando tres opciones de respuesta: mucho, poco y nada.

Con el propósito de conocer la opinión acerca de la Conciencia Estética que posee el alumno, se le pidió su opinión sobre la importancia que desempeña la Estética en su dimensión gráfica.

Se le interrogó además, si considera que ha desarrollado una conciencia estética, gracias a la Educación Artística recibida en la institución.

Dado el campo que se investiga, es necesario indagar sobre la experiencia del alumno, y de sus aproximaciones al mundo del arte. Por lo tanto es necesaria su opinión, acerca de la funcionalidad de la Educación Artística y si la consideran como un medio para ciertos objetivos; para esto se presentaron cinco respuestas específicas, dando la opción de señalar las que a su parecer fueran pertinentes:

- Elevar el nivel intelectual.
- Desarrollar el pensamiento creativo.
- Encontrar inspiración.
- Perder el tiempo.
- Otro (respuesta abierta).

Por último, se les solicitó elegir entre cinco opciones, ¿cuál ha sido su experiencia con las artes visuales?:

- Promotor de la importancia de los resultados, que puedes obtener a través del arte.
- Contacto directo, siendo productor, o convives con productores de obras artísticas plásticas.
- Aproximaciones ocasionales, como visita a museos y galerías.

- Aproximaciones nulas, por falta de interés.
- Otro (respuesta abierta).

3.2.4 Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.]

Es necesario conocer la opinión del alumno, sobre el desempeño de la institución con respecto a los temas citados; para lograrlo se les cuestionó sobre cómo consideran la Educación Artística que reciben actualmente, como demasiada, suficiente o poca.

Sobre este mismo tema, se les pidió que calificaran la calidad de la Educación Artística que reciben actualmente en la institución; dándoles tres opciones a elegir: muy eficiente, eficiente y deficiente.

Con el fin de conocer si el interés por aprender sobre aspectos artísticos es genuino y no solamente se limita a lo enseñado en el aula, se les cuestionó si han asistido a cursos de arte extracurriculares.

Por último, se describió el objetivo de un taller de pensamiento creativo, útil para el desempeño de su profesión y se les preguntó si les gustaría participar en él.

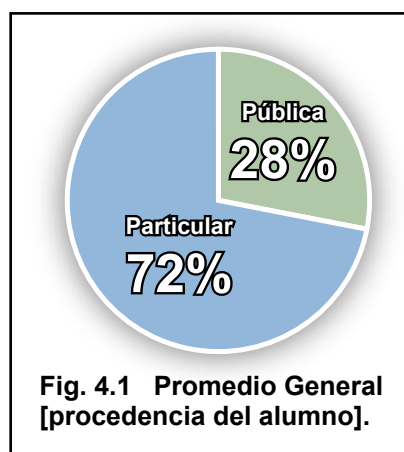
CAPÍTULO IV. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1 Presentación de Resultados

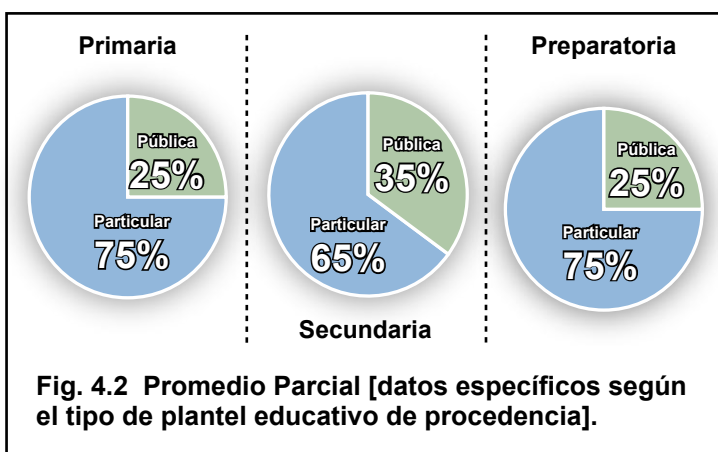
El conjunto de resultados obtenidos de la encuesta, ayudó a recaudar información sobre los aspectos que influyen en el quehacer educativo; su conocimiento de los mismos, da carácter a la información para validar y plantear las bases para las recomendaciones que se plantean en el Capítulo 5.

A continuación se presentan los resultados de las preguntas cerradas en forma gráfica, con el fin de facilitar su entendimiento.

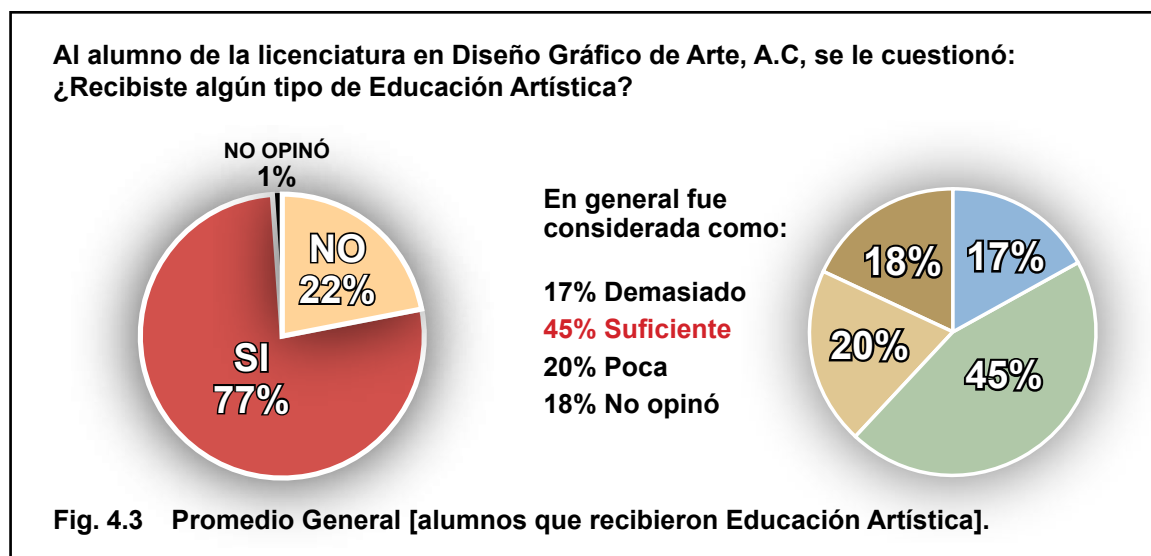
4.1.1 Resultados de Diagnóstico General [Educación Artística recibida previamente]



Fuente y diagrama:
Elaboración propia.



Fuente y diagrama: Elaboración propia.

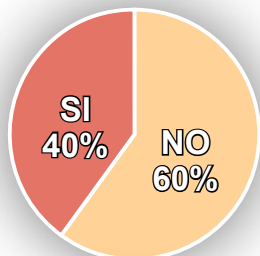


Fuente y diagrama: Elaboración propia.

4.1.2 Resultados Específicos [según tipo de institución educativa de procedencia]

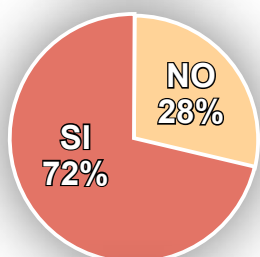
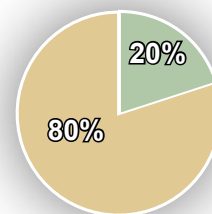
[pública]

Al alumno procedente de escuelas públicas se le cuestionó:
¿Recibiste algún tipo de Educación Artística?



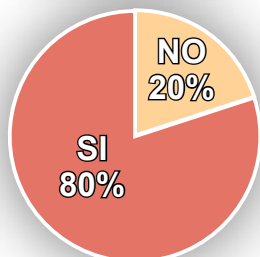
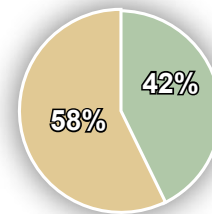
En el periodo de nivel Primaria
la consideraron como:

0% Demasiado
20% Suficiente
80% Poca
0% No opinó



En el periodo de nivel Secundaria
la consideraron como:

0% Demasiado
42% Suficiente
58% Poca
0% No opinó



En el periodo de nivel Preparatoria
la consideraron como:

0% Demasiado
40% Suficiente
60% Poca
0% No opinó

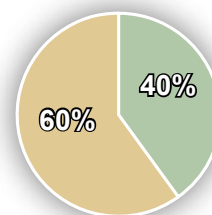
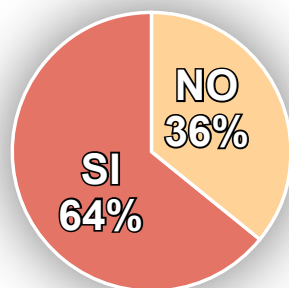


Fig. 4.4 Resultados de la encuesta según la opinión de alumnos
provenientes de escuelas públicas.

Fuente y diagrama: Elaboración propia.



En general fue
considerada como:

0% Demasiado
34% Suficiente
66% Poca
0% No opinó

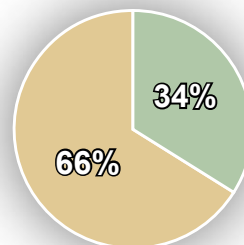
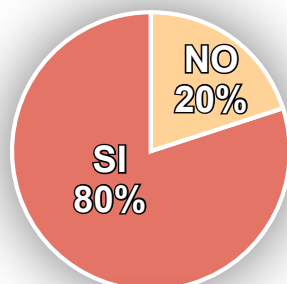


Fig. 4.5 Promedio Parcial
[alumnos que recibieron Educación Artística en escuela pública].

Fuente y diagrama: Elaboración propia.

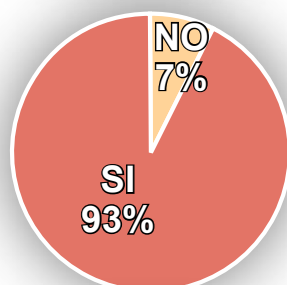
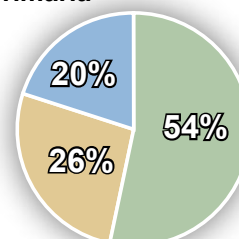
[particular]

Al alumno procedente de escuelas particular se le cuestionó:
¿Recibiste algún tipo de Educación Artística?



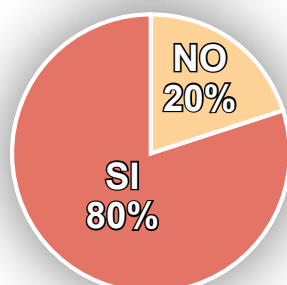
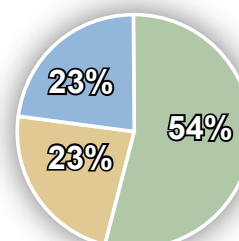
En el periodo de nivel Primaria
la consideraron como:

20% Demasiado
54% Suficiente
26% Poca
0% No opinó



En el periodo de nivel Secundaria
la consideraron como:

23% Demasiado
54% Suficiente
23% Poca
0% No opinó



En el periodo de nivel Preparatoria
la consideraron como:

20% Demasiado
54% Suficiente
26% Poca
0% No opinó

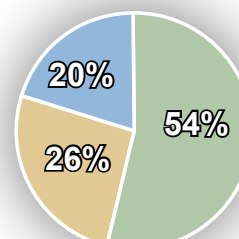
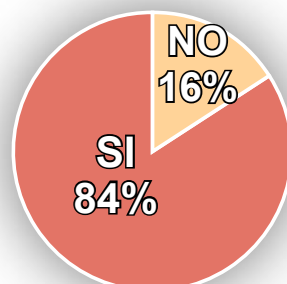


Fig. 4.6 Resultados de la encuesta según la opinión de alumnos
provenientes de escuelas particulares.

Fuente y diagrama: Elaboración propia.



En general fue
considerada como:

21% Demasiado
54% Suficiente
25% Poca
0% No opinó

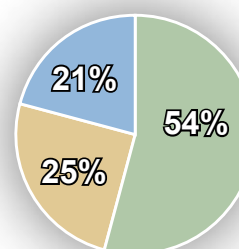
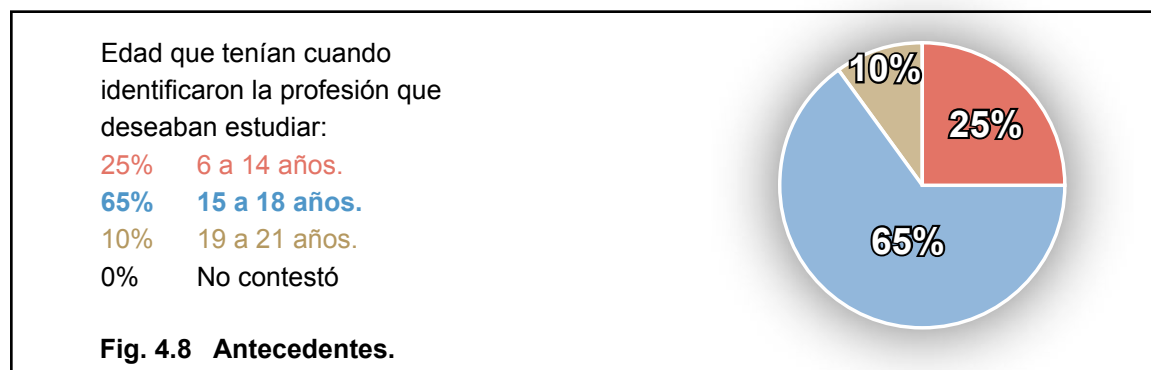


Fig. 4.7 Promedio Parcial
[alumnos que recibieron Educación Artística en escuela particular].

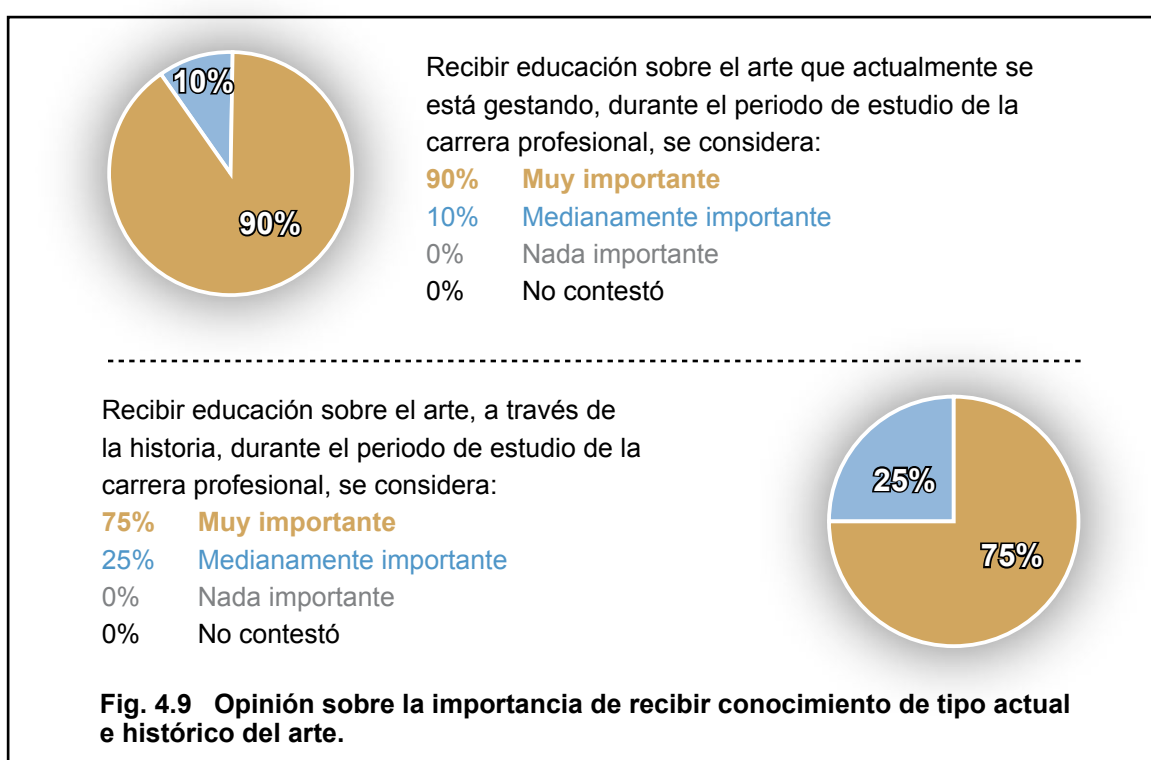
Fuente y diagrama: Elaboración propia.

Resultados Específicos
[según institución educativa de procedencia]

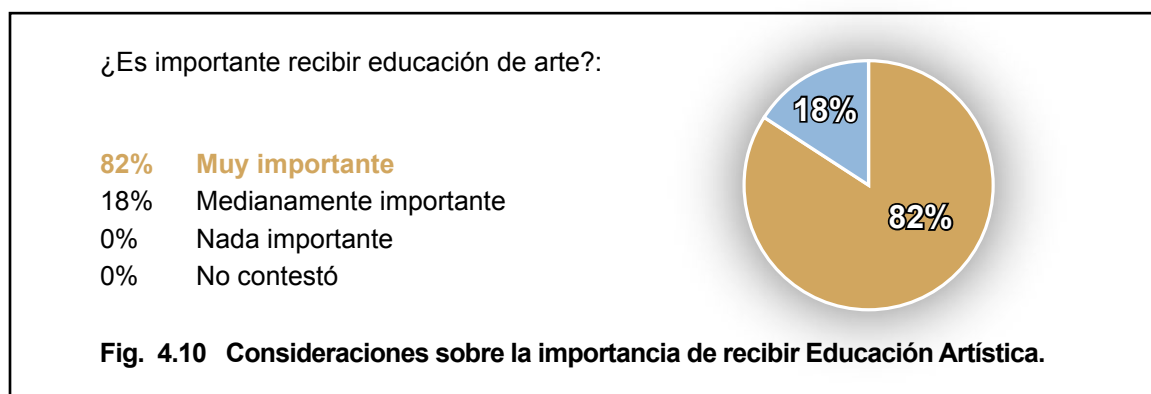
4.1.3 Resultados [perfil del alumno]



Fuente y diagrama: Elaboración propia.



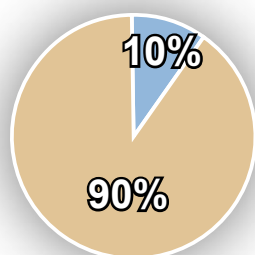
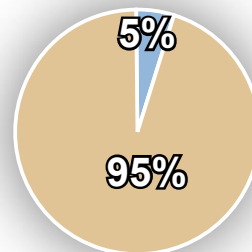
Fuente y diagrama: Elaboración propia.



Fuente y diagrama: Elaboración propia.

Tener contacto con las artes visuales, durante el estudio de la carrera profesional; se considera:

95% **Muy importante**
5% **Medianamente importante**
0% **Nada importante**
0% **No contestó**



Promover la producción artística libre de pautas, durante el estudio de la carrera profesional; se considera:

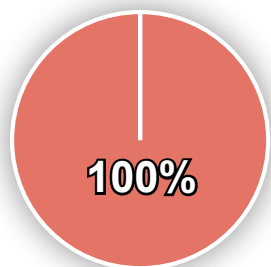
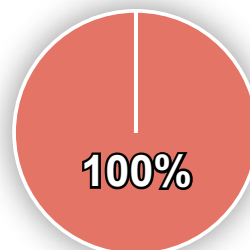
90% **Muy importante**
10% **Medianamente importante**
0% **Nada importante**
0% **No contestó**

Fig. 4.11 Percepción sobre las artes plásticas.

Fuente y diagrama: Elaboración propia.

Importancia del desarrollo del pensamiento creativo; se considera:

100% **Muy importante**
0% **Medianamente importante**
0% **Nada importante**
0% **No contestó**



¿Crees que el arte, o algún tipo de expresión artística, puede ayudar al Desarrollo del pensamiento creativo?:

100% **Si**
0% **No**
0% **No contestó**

Utilidad de la Educación Artística para el desempeño profesional; se considera:

75% **Mucho**
25% **Poco**
0% **Nada**
0% **No contestó**

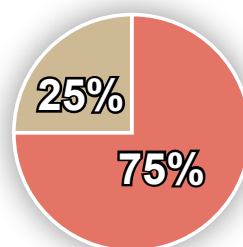
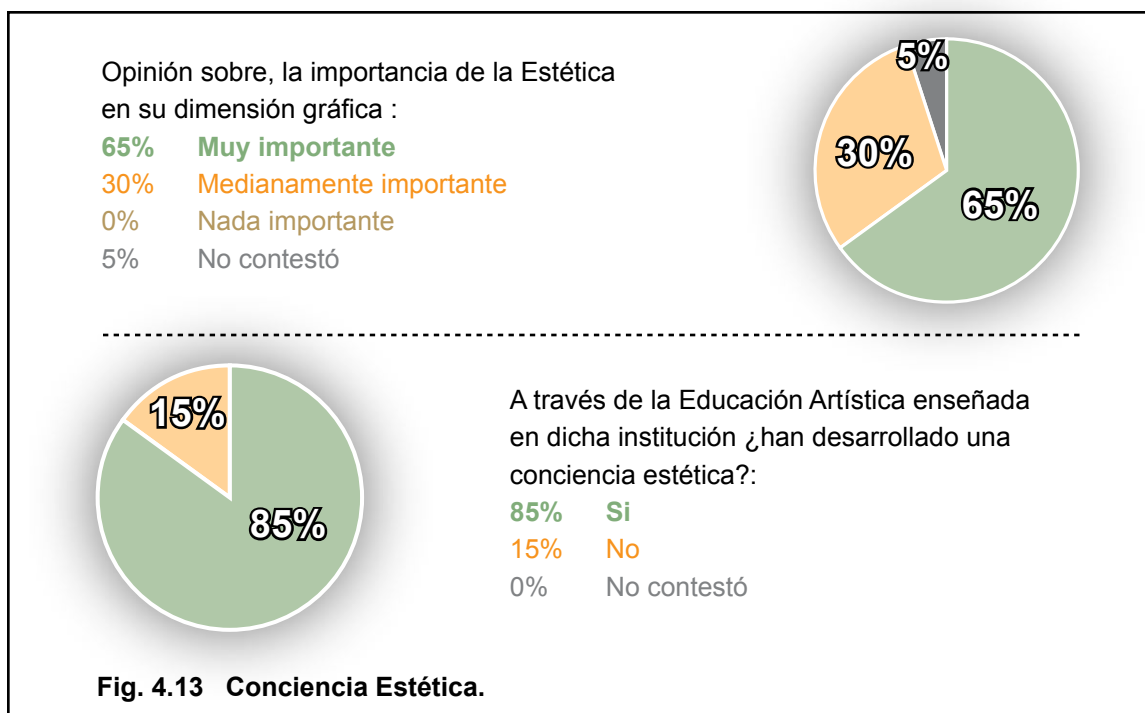


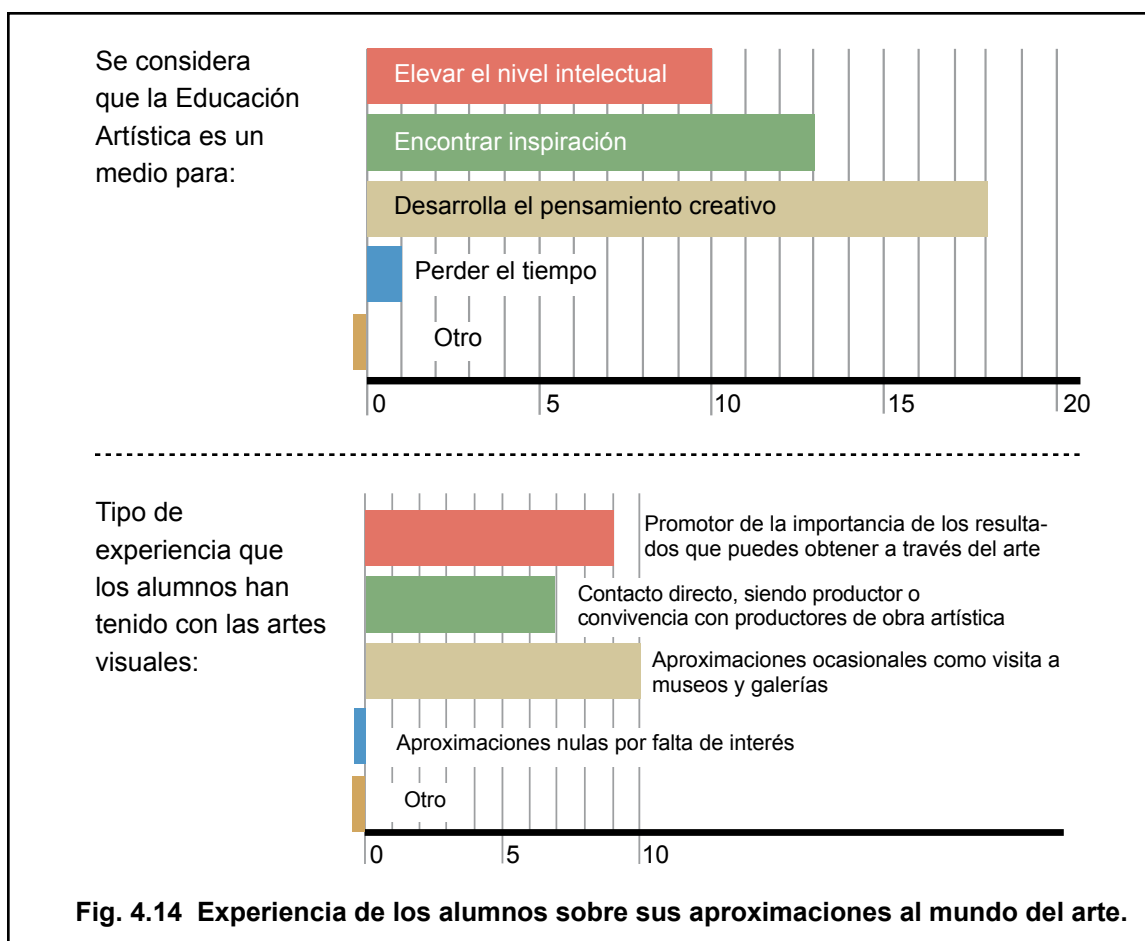
Fig. 4.12 Percepción sobre aspectos de su profesión.

Fuente y diagrama: Elaboración propia.

Resultados [perfil del alumno]



Fuente y diagrama: Elaboración propia.



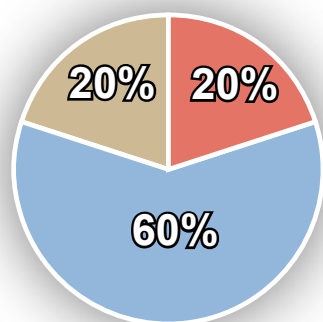
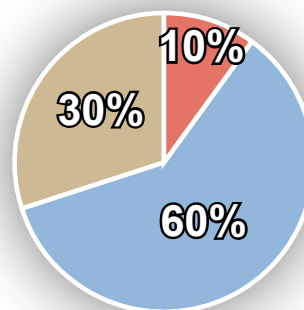
Fuente y diagrama: Elaboración propia.

Resultados [perfil del alumno]

4.1.4 Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.]

La Educación Artística que reciben actualmente, se considera:

10% Demasiada
60% Suficiente
30% Poca
0% No contestó

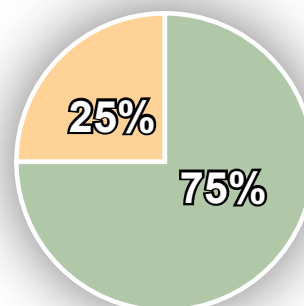


Calificación sobre la calidad de la Educación Artística que reciben actualmente, se considera:

20% Muy eficiente
60% Eficiente
20% Deficiente
0% No contestó

¿Han asistido a cursos de arte, Educación Artística, o apreciación estética de forma extracurricular?:

75% Si
25% No
0% No contestó



¿Aceptaría asistir a un Taller, que tiene como objetivo, enseñar cómo a través de aproximaciones a las manifestaciones artísticas plásticas, se puede lograr desarrollar un pensamiento creativo, que sea útil para el desarrollo profesional?:

90% Si
0% No
10% No contestó

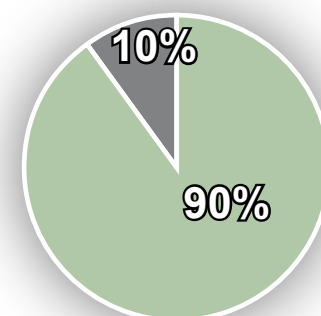


Fig. 4.15 Resultados obtenidos

Fuente y diagrama: Elaboración propia.

4.2. Interpretación de Datos Resultantes de la Encuesta

4.2.1 Resultados de Diagnóstico General

[Educación Artística recibida previamente]

El promedio del alumnado proviene de escuelas de tipo particular, se representa con el 72% (Fig. 4.1), para analizar en promedio la forma en que consideran a la Educación Artística recibida durante su educación primaria, secundaria y preparatoria (Fig 4.3), se descartan los dos datos polares, el 17% que lo considera ‘Demasiado’ y el 18% que no opinó, para destacar que el 45% considera que es ‘Suficiente’, mientras que el 20% la considera ‘Poca’; debido a que este último promedio representa al sector que no recibió ningún estímulo artístico durante su educación previa.

El 77% representado en la (Fig. 4.3) demuestra que la visión de estos alumnos fue estimulada en algún momento y estimaron conveniente elegir al sector artístico plástico como área para desarrollar una carrera profesional.

Para ajustar los datos polares a la media satisfactoria, se descarta el 17% el cual fue sobreestimulado y el 20% el cual careció de estimulación alguna, se propone enfatizar que el contenido de su estimulación artística sea de tipo intelectual.

Por ser Arte A.C. una institución de tipo privado, no sorprende identificar la notoria diferencia entre el porcentaje de alumnos provenientes de escuelas particulares, con respecto a las públicas. En promedio general el 60% de los alumnos encuestados, siempre han cursado sus estudios en una escuela particular, por otra parte, solamente un 15% procede de alguna escuela pública, y finalmente el 25% ha combinado sus estudios, en ambos tipos de instituciones.

4.2.2 Resultados Específicos

[según tipo de institución educativa de procedencia]

La autora de esta investigación considera de interés analizar la Educación Artística para este trabajo de investigación, ya que arroja datos sobre el nivel de conocimiento del área artística que el alumno posee y proporciona una idea sobre el tipo de aproximaciones que se realizaron al mundo del arte, además de realizar una estimación sobre la posibilidad de sensibilizar la conciencia estética mediante esta práctica.

Existe una considerable diferencia entre las respuestas obtenidas de los alumnos

provenientes de las escuelas públicas, en comparación con los procedentes de las escuelas particulares. El 36% de alumnos provenientes de escuelas públicas, acepta no haber recibido ninguna estimulación artística durante su educación previa, (Fig.4.5); por otra parte, cabe mencionar que en promedio parcial el 66% consideró como ‘Poca’ la Educación Artística recibida en este tipo de institución (Fig.4.5).

4.2.2.1 Primaria. De los alumnos provenientes de primaria pública (Fig. 4.4), solamente el 40% acepta haber recibido clases de Educación Artística, de los cuales, solamente al 20% le pareció ‘Suficiente’, mientras a un marcado 80% le pareció ‘Poca’. Por otra parte, el 60% restante no recibió estimulación artística de ningún tipo, estos alumnos manifestaron que dicha carencia les negó la posibilidad de conocimientos básicos sobre las expresiones artísticas.

Por el contrario, una marcada diferencia se registra en los alumnos provenientes de primaria particular (Fig. 4.6), el 80% acepta haber recibido durante la escuela primaria clases de Educación Artística, mientras que un 20% acepta no haber recibido ningún tipo de Educación Artística.

Los alumnos pertenecientes al 80% identificaron que fue a través de clases de dibujo y pintura, expresiones teatrales, musicales y de danza folclórica, como ellos se acercaron al mundo del arte, estos alumnos manifestaron en un 54% que la educación recibida fue ‘Suficiente’ (Fig. 4.6).

Mediante preguntas abiertas, se pudo conocer la opinión de algunos alumnos sobre los beneficios que les aportó haber tenido la oportunidad de recibir Educación Artística durante sus estudios primarios. A continuación, se presentan las afirmaciones que en sus propias palabras manifiestan los encuestados, sobre lo que les han proporcionado los estímulos integrantes de la Educación Artística:

- “Agilidad y creatividad a la hora de diseñar.”
- “Sirve para realizar mejor algún proyecto.”
- “Experiencia, por más mínima que ésta sea.”
- “Son una base primordial para el correcto desempeño de mis estudios en mi carrera.”
- “Ayuda con la perspectiva y la creatividad.”
- “Brindan seguridad para iniciarme como artista desde joven.”

- “Conocimiento sobre elementos básicos de composición, de formas y de colores.”

4.2.1.2 Secundaria. De los alumnos provenientes de secundaria pública (Fig. 4.4), solamente el 72% acepta haber recibido clases de Educación Artística, no así el 28% restante. Ahora bien, de los que afirmaron haberla recibido, a un 42% le pareció ‘Suficiente’, mientras que, a otro 58% le pareció ‘Poca’ la Educación Artística recibida.

Los alumnos provenientes de secundaria particular (Fig. 4.6), registran también una diferencia favorable, ya que el 93% acepta haber tenido clases de Educación Artística, tales como: artes plásticas, expresiones teatrales, musicales y de danza, estos manifestaron en un 54%, que la educación recibida fue ‘Suficiente’, mientras otro 23% la consideró como ‘Poca’ y por último, otro 23% la consideró ‘Demasiada’ (Fig. 4.6).

La reflexión sobre haber recibido Educación Artística durante este periodo por parte de los alumnos encuestados se lista a continuación:

- “Te hace ágil y activo, me ayuda a la creatividad a la hora de diseñar.”
- “Te vas relacionando con las épocas.”
- “Abrió mis horizontes.”
- “Todo lo artístico ayuda.”
- “Me ayuda con la perspectiva y la creatividad.”
- “Aprendes de todo un poco.”
- “Conocimiento del manejo de materiales para realizar trabajos más complejos.”
- “Porque sé más sobre pintura, esto me ayuda con el diseño.”

4.2.2.3 Preparatoria. De los alumnos provenientes de preparatoria pública (Fig. 4.4), el 80% acepta haber recibido clases de Educación Artística, el 20% restante dice no haber recibido ningún tipo de estimulación de este tipo. Las aproximaciones al mundo del arte realizadas durante este periodo, básicamente fueron a través de la experimentación de técnicas de pintura, conocimiento de materiales y herramientas, mientras que las expresiones teatrales, musicales y de danza ya no figuraron. En el sector de educación pública se vio disminuida la variedad de prácticas artísticas, sin embargo, del 80% mencionado anteriormente, el 60% consideró como ‘Poca’ el tipo de Educación Artística recibida (Fig. 4.4).

De los alumnos provenientes de preparatoria particular (Fig. 4.6), el 80% acepta

haber recibido clases de Educación Artística durante este periodo, mientras que un 20% acepta no haber recibido educación de este tipo. Las aproximaciones al mundo del arte se dieron a través de la experimentación de técnicas de pintura, conocimiento de materiales y herramientas, expresiones teatrales, musicales y de danza, y se añaden también talleres de fotografía y cine, además de clases relacionadas a la historia del arte. Estos alumnos consideraron como ‘Suficiente’ esta práctica en un 54%, mientras otro 26% la consideró como ‘Poca’ y otro 20% la consideró como ‘Demasiada’ (Fig. 4.6). La reflexión sobre haber recibido Educación Artística durante este periodo por parte de los alumnos encuestados se lista a continuación:

- “Te desenvuelves mejor.”
- “Aprendí de artistas.”
- “Porque se conocen buenas técnicas y se adquieren muchas ideas.”
- “Aprendes a manejar nuevos materiales.”
- “Todo lo que tenga que ver con arte me ayuda.”
- “Me hace sentir más segura de mi trabajo artístico.”

Cabe destacar que la mayoría de los alumnos provenientes de escuelas públicas en los tres niveles educativos, manifestaron su inconformidad hacia el hecho de no haber recibido la suficiente estimulación artística, por lo que se considera lamentable que el 66% considere que la educación recibida es ‘Poca’ (Fig. 4.4).

4.2.3 Resultados [perfil del alumno]

Al indagar sobre a que edad el alumno seleccionó el área profesional de su interés (Fig. 4.8), se puede observar que solamente un 25% decidió antes de ingresar a la preparatoria, es decir, entre entre los 6 y los 14 años, por otro lado, el 65% de los encuestados, seleccionó la carrera profesional justamente durante el periodo de la preparatoria, lo cual se da entre los 15 y 18 años. Este dato indica que la aproximación al campo artístico que recibieron durante primaria y secundaria, no fue lo suficientemente eficaz como para reconocer los diferentes campos de acción profesional del campo artístico con antelación. En cambio, durante la preparatoria, el alumno se encuentra en la búsqueda de su profesión y debe tomar una decisión. Finalmente, sólo el 10% restante seleccionó su área de interés hasta después de los 19 años (Fig. 4.8).

Para conocer la opinión sobre la importancia de recibir conocimiento de tipo actual

e histórico, y los resultados muestran algo interesante (Fig. 4.9), el alumno no sólo desea recibir conocimiento de historia del arte y de las manifestaciones actuales, sino que también le interesa conocer lo que recientemente se está gestando alrededor del mundo. Este dato demuestra una madurez del alumno debido a que no se conforma con el conocimiento estructurado impartido por años (Fig. 4.9) ya que el 75% de los encuestados manifestó como ‘Muy importante’ recibir conocimiento histórico, y 90% manifestó como ‘Muy importante’ el interés por las prácticas artísticas contemporáneas.

Para conocer su percepción sobre la importancia de recibir Educación Artística (Fig. 4.10), el 82% de los encuestados respondieron como ‘Muy importante’ el hecho de recibir educación de arte, esto refleja la manifestación estadística del reconocimiento de la necesidad en la mayoría de los futuros diseñadores.

La opinión de los alumnos sobre la importancia de considerar tener contacto con las artes visuales durante el estudio de su carrera profesional (Fig. 4.11) indican una opinión unánime, ya que el 95% considera como ‘Muy importante’ el tener un contacto con las artes visuales y el 90% considera ‘Muy importante’ la promoción de la producción artística libre de pautas, dentro de su perfil, son alumnos con deseos de tener un conocimiento continuo de las artes plásticas, mientras se encuentran en el periodo de formación académica.

Sin embargo, a través de la observación del Programa Académico, se reconoce la carencia de un espacio para esta práctica, a pesar de esto, el alumno muestra interés por el contacto y la producción de las artes visuales.

Es importante conocer la percepción que tiene el alumno sobre aspectos de su profesión, por lo que el primero a revisar es el nivel de importancia sobre el desarrollo de un pensamiento creativo (Fig. 4.12), y cabe destacar que se obtuvo una respuesta total y afirmativa, es decir, los alumnos en un 100% aceptaron considerar como ‘Importante’ el desarrollo del pensamiento creativo.

En el segundo aspecto a revisar, se ve cómo los alumnos encuestados, consideran en un 100% al arte o algún tipo de manifestación artística, como el motor en la ayuda al desarrollo del pensamiento creativo (Fig. 4.12).

En este mismo tema, se les cuestionó acerca de su opinión sobre la utilidad de la Educación Artística que recibe actualmente para el desempeño profesional (Fig. 4.12), un 75% la calificó como ‘Muy útil’, el porcentaje restante la considera poco útil. Esto refleja el valor que el alumno tiene sobre el área artística, ya que gran parte del alumnado, se encuentra

consciente de los alcances que tiene la Educación Artística. Es importante mencionar que ningún alumno dijo que la Educación Artística que recibe le pareciera inútil.

El Desarrollo de una Conciencia Estética, es muy importante para el diseñador gráfico, entonces se supone como área de oportunidad para su desarrollo, durante los estudios de la licenciatura.

Se le cuestionó al alumno su opinión sobre la importancia de la Estética (Fig. 4.13), y el 65% lo describe como “Muy importante”, sin embargo, la autora de esta investigación guarda sus reservas de estos resultados, debido a que tras la observación del Programa Académico no se enseña ningún tipo de filosofía al alumno, y el término ‘Estética’ pudo haber sido malinterpretado.

El 85% de la muestra mencionó que gracias a la instrucción obtenida en Arte, A.C., han desarrollado una Conciencia Estética (Fig. 4.13), por lo que, tales resultados indican que los alumnos están conscientes de que el arte o algún tipo de manifestación artística, puede ayudarlos a desarrollar un pensamiento creativo. Ellos consideran como ‘Afirmativo’ el hecho de haber desarrollado una Conciencia Estética dentro del aula.

A continuación se presentan ciertos argumentos, en los cuales algunos entrevistados describieron la forma en que el arte les ayuda al desarrollo del pensamiento creativo:

- “Claro, en lo particular me inspiró a través de cuadros, esculturas y movimientos”.
- “La forma de ver y la facilidad de identificar cosas que otras personas no ven”.
- “Puesto que de esa manera descubres y desarrollas tu lado creativo”.
- “Amplia tu mente con nuevas ideas”.
- “Desarrolla una forma de pensar, más original y fomenta la imaginación, además de la importancia de conocer nuevas referencias”.
- “Surgen más ideas”.
- “Te despierta tu creatividad y nuevas formas de diseñar”.
- “Se puede ver más allá de las imágenes, de lo visual”.
- “Simplemente ayuda a ampliar la capacidad de manejar conceptos”.
- “El conocer lo ya existente y modificarlo o pensar que puede haber algo nuevo incrementa tu pensamiento creativo”.
- “Crea un mejor criterio, mucho más amplio, así puedo tener seguridad en lo que hago, además de conocer lo que otros hacen”.

Dentro del conocimiento del perfil del alumno, es importante saber si éste considera

a la Educación Artística como un medio para lograr objetivos definidos (Fig.4.14). La respuesta estuvo basada en cuatro rangos, listados por orden de importancia, algunos consideraron varias respuestas simultáneas, siendo el desarrollo del pensamiento creativo, la más mencionada.

Finalmente, la experiencia según las aproximaciones al mundo del arte que tienen los alumnos de la carrera de diseño gráfico indican que, aunque la mitad de ellos aceptaron tener aproximaciones ocasionales con museos y galerías, la autora de esta investigación cree que este resultado se estanca a nivel de intención, se concluye así debido a que se observa a la respuesta: ‘contacto directo con las artes, ya sea como productor o mediante la convivencia con productores’, se sitúa según la elección en el tercer sitio de importancia (Fig.4.14).

4.2.4 Resultados sobre la Opinión del Alumno [acerca de Arte, A.C.]

Como ya se había mencionado, para conocer la opinión acerca de Educación Artística que recibe un alumno en Arte, A.C. (Fig. 4.15), se realizaron dos preguntas claves. Primeramente, al cuestionarles sobre cómo consideran la Educación Artística impartida por la institución educativa, ésta fue considerada como ‘Suficiente’ en un 60%, mientras un 30% la considera como ‘Poca’ y solamente el 10% la considera como ‘Demasiada’. Aquí se destaca el hecho de que el 30% la considera como ‘Poca’, por lo que se puede inferir que hay una carencia pronunciada de este tipo de enseñanza en el Programa Académico vigente.

De igual manera se cuestionó sobre la calidad de la Educación Artística que reciben actualmente, y sólo el 20% la calificó como ‘Muy eficiente’, mientras que un 60% la calificó como ‘Eficiente’.

A través de estas respuestas, se puede identificar una conformidad pasiva del alumnado con la Educación Artística que reciben en la institución.

Para conocer el porcentaje de alumnos, que realmente tiene interés en adquirir conocimientos sobre el arte, se les preguntó, si en algún momento habían asistido a cursos de arte, de Educación Artística o de apreciación estética de manera extracurricular, teniendo como respuesta, que el 100% de los alumnos encuestados, efectivamente han asistido a este tipo de cursos.

Es propio resaltar que el 90% de los alumnos, está interesado en contar con un taller que tenga como objetivo enseñar cómo es que a través del acercamiento a las manifestaciones

artísticas plásticas, se puede desarrollar habilidades creativas, útil para el desempeño profesional de un diseñador gráfico.

Una institución como lo es Arte A.C., cuyos objetivos son en síntesis, promover, fomentar y estimular actividades artísticas que constituyan difusión del arte, a través de exposiciones, talleres, conferencias, patrocinando cátedras sobre ramas específicas de arte, no puede olvidar el estímulo artístico que deben recibir sus alumnos.

4.3 Análisis de Datos

4.3.1 Indagaciones al Asignatural Curricular

Gracias al acceso permitido a gran parte del material del Programa Académico vigente, se ha podido observar la metodología utilizada por Arte, A.C. El Programa Académico anterior se utilizó del año 2001 al año 2007, fecha en la que se tomó la decisión de rediseñarlo mediante un replanteamiento de objetivos educativos, mismos que Arte, A.C. tuvo que realizar para cumplir con las nuevas necesidades que el medio, la práctica profesional y la industria demandan.

Mediante la comparación de los datos obtenidos, se pudieron contrastar ambos Programas Académicos y así lograr una mayor comprensión del nuevo esquema.

4.3.2 Diagnóstico del Programa Académico 2001-2007

El esquema del Programa Académico (Anexo C), estaba compuesto por tres semestres básicos impartidos para las carreras de Diseño de Indumentaria, Diseño de Interiores y Diseño Gráfico, con los siguientes tres semestres se obtenía el título de Técnico en Diseño Gráfico, la licenciatura por su parte comprendía un total de nueve semestres.

Mediante la observación directa del contenido de las asignaturas, se puede deducir la importancia que la institución dió a la Educación Artística durante el Programa Académico anterior (Fig.4.16) al incluir en las asignaturas la enseñanza de alguno de los aspectos de la Educación Artística dentro de las actividades realizadas en el aula.

BÁSICO	1° semestre:	• Culturas Antiguas	• Teoría del diseño
	2° semestre:	• Dibujo en color	• Diseño básico en color
	3° semestre:	• Edad del humanismo	• Metodología del diseño.
TÉCNICO		• Cultura antigua y cultura actual	• Técnicas de dibujo
	4° semestre:	• Historia del Diseño Gráfico	
	5° semestre:	• Ilustración	
LIC.	6° semestre:	• --ninguna según la observación detallada--	
	7° semestre:	• --ninguna según la observación detallada--	
	8° semestre:	• --ninguna según la observación detallada--	
	9° semestre:	• --ninguna según la observación detallada--	

Fig. 4.16 Lista de asignaturas pertenecientes al Programa Académico anterior que integran aspectos artísticos en su metodología.

Fuente y diagrama: Elaboración propia.

El listado anterior, es el resultado del análisis de todas las asignaturas integrantes del Programa Académico 2001-2007, esta selección se llevó a cabo mediante la revisión de los objetivos, los contenidos y la metodología de cada asignatura. Las materias destacaban la importancia del arte, específicamente en las artes plásticas.

El Programa Académico 2001-2007, clasifica las asignaturas según el tipo de contenido en cuatro áreas: Diseño, Teoría, Técnica y Humanista (Fig 4.17).

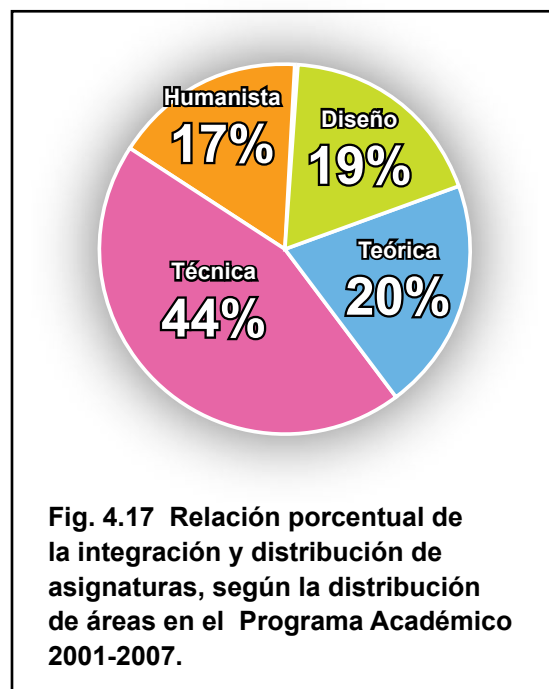
Al analizar el Programa Académico 2001-2007, se logra ver que un dominante 44% de las asignaturas de orden técnico, acaparó precisamente el sentido técnico, que la institución otorgó en el diseño curricular anterior.

El número total de asignaturas de este programa eran 59, de las cuales, sólo 10 integran a la producción artística en algún momento de su metodología, es decir el 17%.

Durante los semestres básicos, se impartía un total de 21 materias, de las que sólo ocho contenían en su metodología aspectos de enseñanza artística, es decir el 38%. En esta configuración, se aprecia un interés por aproximar al alumnado a las manifestaciones artísticas plásticas; siendo favorecidos los alumnos de las tres carreras impartidas por la institución.

A partir del 6° semestre, ya que no existía ninguna asignatura que aproximara al alumno hacia las manifestaciones artísticas plásticas, debido a que el currículo estaba diseñado para impartir asignaturas de tipo técnico, administrativo, manejo de software y de diseño de proyectos globales.

Al cursar los semestres de la especialidad (del 4° al 9°), solamente las asignaturas de Historia del Diseño Gráfico e Ilustración, integraban en algún aspecto la enseñanza artística, esto representa 2 de las 38 asignaturas totales.



Fuente: Esquema del Programa Académico 2001-2007, otorgado por Arte A.C.

Resultados y diagrama: Elaboración propia.

4.3.3 El Programa Académico Vigente de Arte, A.C.

Gracias a una entrevista realizada al Director de la Carrera de Diseño Gráfico, el Lic. Mauricio Juárez, quien fungió como responsable en la reestructuración del Programa Académico vigente, se obtuvieron datos concernientes a los objetivos de este trabajo de investigación:

- *¿Licenciado, a qué obedece el cambio del Programa Académico?*

M.J.- A dos motivos: En primer lugar, la necesidad de adecuar el plan, para que el egresado pueda cubrir las necesidades que el mercado demanda a los diseñadores gráficos actualmente y por otro, crear una plataforma de pensamiento y de conocimiento para generar una forma de ser más propositiva en la enseñanza de las futuras generaciones de estudiantes.

- *¿Cree usted que la creatividad se puede desarrollar?*

M.J.- Absolutamente sí.

- *¿Usted cree que el pensamiento creativo se puede desarrollar potencialmente?*

M.J.- Desde el momento que puedes formar en alguien la visión para solucionar problemas de maneras prácticas y no convencionales, es factible.

- *¿Cree que la configuración del Programa Académico Actual, habilita al alumno para que desarrolle su potencial creativo?*

M.J.- Sí, definitivamente.

- *¿Qué técnica se sugiere en el Programa Académico para este desarrollo?*

M.J.- Investigación, observación, análisis de situaciones y soluciones con elementos existentes pero no usados para resolver dichas situaciones.

- *¿Usted cree que la aproximación a las manifestaciones artísticas plásticas estimulan el pensamiento creativo?*

M.J.- Más bien, sirven de base... el estímulo se da por el ejercicio mental.

- *¿La institución promueve la producción libre de pautas de proyectos artísticos entre los alumnos? Y si es positivo ¿el maestro promueve la reflexión de estas producciones?*

M.J.- La institución sí, pero no se busca desarrollar artistas, sino diseñadores.

- *¿Se promueve el contacto sensorial con diferentes materiales?*

M.J.- Sí.

- *¿De qué manera?*

M.J.- Mediante la observación y la percepción, para desarrollar habilidades de producción.

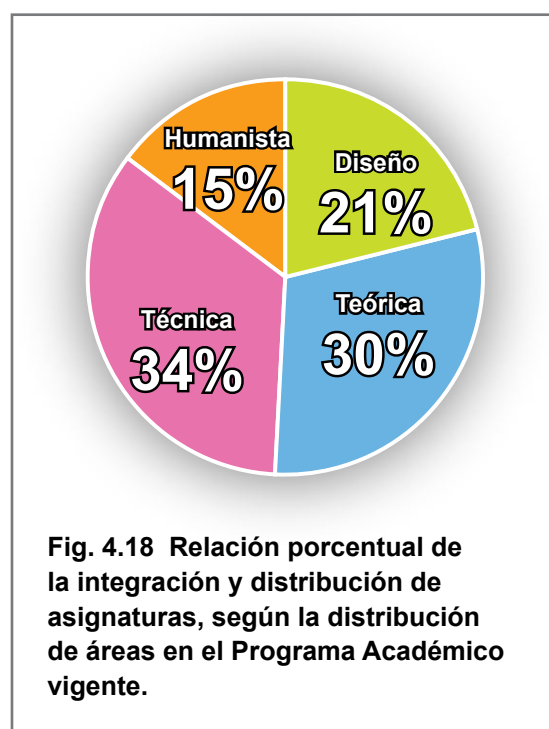
• *En el Programa Académico, ¿De qué manera se promueve el desarrollo personal?*

M.J.- Mediante la interacción de los individuos, para ubicarse dentro del contexto de actividades grupales.

4.3.3.1 Análisis de contraste. Al contrastar del Programa Académico vigente (Anexo D) con su antecesor, se permitió un análisis de la reestructura realizada. Esto, aunado a las respuestas proporcionadas por el Director de Diseño Gráfico, permite observar que además de añadir dos asignaturas al recién implementado esquema, se han disminuido en un 10% las relacionadas con algún aspecto técnico, en comparación con la distribución anterior (Fig. 4.18). Por otra parte, las de aspecto Humanista registraron una pequeña disminución del 2%, mientras que se han incrementado en tan sólo un 2% las asignaturas de aspecto de Diseño, sin embargo las de tipo Teórica se aumentaron en un 10% (Fig. 4.18). A través de esta reestructura, se puede observar el interés de la institución por crear una plataforma de pensamiento y conocimiento, tal como lo expresó el Director de Diseño Gráfico.

La reestructura de los semestres básicos consistió en compactar el contenido a dos semestres, normalizando así el conocimiento básico, el área digital tiene como objetivo presentar ofimática a los alumnos, en el área Humanista, se degradó la enseñanza de Historia de la cultura, que aproximaba al alumno al mundo del arte, desde una perspectiva histórica y documental, para dar paso a Historia del Diseño, el cual integra a las tres ramas, indumentaria, gráfico e interiores, tomando como referencia la Revolución Industrial.

Mediante la observación de la metodología de cada asignatura, se pudieron detectar cuáles en algún momento de su metodología, tienen a su cargo la enseñanza de algún aspecto de la Educación Artística y del desarrollo de la creatividad. Por ejemplo, las materias que llevan por nombre ‘Diseño Experimental’, impartida en 3° semestre y ‘Análisis de Diseño’,



Fuente: Esquema del Programa Académico 2001-2007, otorgado por Arte A.C.

Resultados y diagrama: Elaboración propia.

BÁSICO	*1° semestre:	• --ninguna según la apreciación del esquema-
	*2° semestre:	• --ninguna según la apreciación del esquema-
TÉCNICO	3° semestre:	• Diseño Experimental
	4° semestre:	• --ninguna según la observación detallada-
	5° semestre:	• --ninguna según la observación detallada-
	6° semestre:	• -Análisis de Diseño
LIC.	**7° semestre:	• --ninguna según la observación detallada-
	**8° semestre:	• --ninguna según la apreciación del esquema-
	**9° semestre:	• --ninguna según la apreciación del esquema-

Fig. 4.19 Lista de asignaturas pertenecientes al Programa Académico vigente que integran aspectos artísticos en su metodología.

*Se negó el acceso por criterios de discreción
 **Se negó el acceso por ser asignaturas pendientes de aprobar por la Secretaría de Educación.

Fuente y diagrama: *Elaboración propia.*

impartida en 6° semestre. (Fig. 4.19).

A pesar de no haber tenido acceso al material completo, se puede verificar en el esquema del Programa Académico vigente (Anexo D), el especial énfasis por desarrollar aptitudes que el mercado demanda. Esto se observa al introducir en el área técnica, una línea de aprendizaje tecnológico, misma que proporciona la estructura idónea de vanguardia tecnológica, para la formación de profesionales que son aptos en la operación técnica y directiva.

Sin embargo, en la revisión del Programa Académico vigente, se pudo observar que en asignaturas como: Ilustración, Fotografía de Estudio Digital, Dibujo de Personajes, Serigrafía y Diseño Editorial; existe la posibilidad de hacer una serie de adaptaciones en las actividades de aprendizaje, con el fin de aproximar al alumno a las manifestaciones artísticas plásticas.

4.3.3.2 Observación de asignaturas

El presente análisis se realizó mediante la observación del contenido de las asignaturas, los maestros encargados de éstas, decidieron no responder a la entrevista escrita que la autora de la investigación propuso.

a) La asignatura ‘Diseño Experimental’, del área de Diseño, impartida durante el 3°

semestre (Anexo E), tiene como objetivo que el alumno conozca los procesos de abstracción de ideas, formas y colores para diseñar elementos comprensibles, enfocados en la solución de problemas básicos de comunicación visual y adquirir los elementos para fundamentar el material elaborado.

Dicho objetivo hace suponer que se pretende primeramente, construir mapas mentales en el alumno, con los cuales podrá abstraer los elementos necesarios para una comunicación visual, para posteriormente, adquirir los conocimientos fundamentales y así, mediante la aplicación directa de lo aprendido, demostrar la habilidad para construir un discurso visual.

En el transcurso de dicha asignatura, se analizan los puntos de vista de las diferentes corrientes científicas, para que el alumno deduzca cómo funcionan en la resolución de problemas.

El alumno adquiere el conocimiento sobre el discurso y sus componentes como base para la aplicación de un texto visual. Posteriormente, los elementos integradores de los fundamentos del diseño, con el fin de desarrollar la habilidad para resolver problemas.

La aproximación al mundo del arte se da a través del análisis de obras maestras, con el fin de que el alumno identifique la composición, la sección aurea y el equilibrio.

Posteriormente, se identifican los elementos que definieron las vanguardias artísticas del siglo XX y cómo afectan éstas a la comunicación visual. El alumno logra conocer y asociar las teorías de Roland Barts sobre los significados y los significantes en la comunicación visual.

Durante la asignatura, la resolución de problemas de la comunicación visual, se obtiene mediante la aplicación de los fundamentos del diseño.

Como proyecto final, el alumno debe realizar un trabajo de diseño de identidad, mediante el cual, aplicará lo aprendido y comprobará la efectividad del proceso aplicado.

Al analizar el contenido de las materias, se logra observar que la aproximación al mundo del arte que el alumno realiza, es meramente un conocimiento de referencia colateral para el entendimiento de las bases de la comunicación visual.

Entrevista no contestada:

Como maestro de la materia ‘Diseño Experimental’, pudiera dar su definición de creatividad:

- ¿Con que tipo de imágenes el alumno experimenta los objetivos de la unidad 6?
- ¿A que obra específica se refiere “la obra clásica” que se analiza a través de fotocopias?

- ¿Se expone obras plástica para su análisis?
- En la unidad 7 se dan a conocer los elementos básicos que definieron las vanguardias, ¿qué tipo de obra y que artistas se presentan en clase?
- ¿Es a través de obra pictórica que se expone lo subjetivo, lo expresivo y lo conceptual?
- ¿Cual es la obra pictórica que se utiliza?
- ¿A través de que obras se explica la sintaxis implícita, lo denotativo, lo connotativo, el significado y el significante?
- ¿En algún momento se incita al alumno a la introspección de las obras presentadas?
- El alumno al presentarle obra plástica, ¿Cómo reacciona?
- ¿Que aporta esta materia al desarrollo del pensamiento creativo del alumno?
- Observaciones para una mejora:

b) La asignatura ‘Análisis del diseño’ (Anexo F), del área Teórica, impartida durante el 6° semestre, tiene como objetivo que el alumno revise y asocie las tendencias en la práctica del diseño gráfico y su significado, con la finalidad de inferir y juzgar los detalles gráficos propios y ajenos.

Al analizar este objetivo, se cree que el alumno debe ser competente para comprender las tendencias y analizarlas, para posteriormente ser capaz de evaluar el desarrollo gráfico, tanto de su propio trabajo como el de otros. Este discurrir de actos, propios de un líder, indica que el alumno desarrolla un pensamiento analítico, y desarrolla a la vez la capacidad de intelectualizar su práctica profesional.

En el transcurso de dicha asignatura, se revisa el concepto de diseño, estilo, y reglas semánticas del juego interpretativo, posteriormente los fundamentos del Diseño Gráfico, donde el alumno comprende la importancia de metaforizar, además de otras reglas, con la finalidad de aplicarlas como apoyo a la aplicación creativa. Esto bajo los conceptos de la bibliografía seleccionada de Roman Esqueda.

Se puede ver el interés de la institución en hacer lo posible para que el alumno intelectualice su quehacer, y a través de la técnica de la metáfora, dar pie al desarrollo de habilidades creativas.

Posteriormente, se revisa la visión de Donis Dondis (visión perceptiva-psicológica,

visión histórica espacial y visión estético-funcional), con el fin de clasificar las diferentes visiones de interpretación del estilo visual, para analizar su función dentro del proceso comunicativo, y es precisamente bajo la visión de Dondis, que es presentada al alumno una visión Estética.

En el siguiente objetivo se analizan otras visiones, desde las cuales el diseño puede ser analizado y/o realizado, esto con el fin de sustentar de manera congruente el desarrollo propio. Las visiones a revisar tienen que ir de acuerdo con otros aspectos funcionales, específicamente el aspecto semiótico y su significado, así como otros aspectos formales de composición y forma, el mercado, la cultura, la sociedad, etc.

El último objetivo lleva por nombre, ‘Cómo entender la creatividad’, aquí se analizan los principios de creatividad como herramienta del Diseño Gráfico, con el fin de juzgar su efectividad como un medio de la comunicación visual, los temas a revisar son: la definición misma de Creatividad, bajo la mirada de Mark Oldach; el pensamiento creativo y el Pensamiento Lateral, de Edward De Bono; y la Creatividad en el Diseño, con lecturas de Gui Bonsiepe.

La asignatura no toca en ningún momento el análisis o revisión de técnicas para el desarrollo de la creatividad o del pensamiento creativo, sólo se analizan de manera teórica las técnicas que De Bono propone para un pensamiento lateral.

Entrevista no contestada:

- ¿Cual es su definición sobre la Creatividad bajo su propia perspectiva?
- ¿Es necesario que un diseñador gráfico desarrolle un pensamiento creativo?
- ¿Por qué?
- ¿Cómo se manifiesta la creatividad en la producción gráfica?
- En la visión de Donis Dondis (visión perceptiva-psicológica, visión histórica espacial y visión Estético-funcional) ¿se revisa en algún momento la visión Estética?
- La asignatura toca en algún momento el análisis o revisión de técnicas para el desarrollo de la Creatividad o del Pensamiento Creativo?
- Pudiera describir la manera en que funciona la metáfora como apoyo a la aplicación creativa:
- ¿Usted cree que el pensamiento creativo se puede desarrollar potencialmente?
- ¿Qué técnica sugiere para este desarrollo?

- ¿Usted cree que la aproximación a las manifestaciones artísticas estimulan el pensamiento creativo?

...“Una persona sin creatividad no es libre, pues para él no existe más alternativa que seguir por pura inercia, como está. El creativo, en cambio, ve más allá.

Más que vista, ha desarrollado el don de la visión.

La visión ampliada, profunda, de largo alcance, es la llave que abre la puerta de la creatividad.”...

Paulina Bucher y Pablo Teusher

La Ventura Creativa (83)

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones de la Indagación

La demanda de diseñadores calificados que la industria estableció desde sus inicios, es equiparable a la actual demanda del aparato comercial que requiere satisfacer nuevas necesidades de mercado, es decir, presentar soluciones creativas a problemas gráficos mediante la producción de textos visuales. La construcción de dicho texto visual requiere de comprensión del conocimiento adquirido, y de su adecuada aplicación.

A lo largo de este trabajo de investigación, se revisó la importancia de la Educación Artística, pretendiendo conocer los alcances que ésta tiene en el alumno.

Como resultado se deduce que, no solamente se aprenden los elementos comunes para toda la clase, sino que cada alumno, dependiendo de su bagaje único y sus capacidades, adquiere ideas, habilidades y actitudes que dan origen a significados concretos.

El aprendizaje significativo que la Educación Artística procura, mantiene como premisa que los alumnos adquieran la sensibilidad y los conocimientos necesarios, para experimentar la forma visual y el significado estético.

La autora de esta investigación, sugiere que el fruto que pretende el aprendizaje significativo, es precisamente la aplicación práctica de su creatividad, siendo ésta la evidencia contundente de que tanto la institución educativa, como los maestros, realizaron un buen trabajo.

Tras el análisis contemplativo, se cuestionó, si es adecuado el tipo de actividades que el alumno desempeña para el desarrollo de sus habilidades creativas, al revisar los

resultados de la encuesta en conjunto con las observaciones al Programa Académico, se deduce que para los fines prácticos que el correcto desempeño profesional requiere, sí, es afirmativo, sin embargo, se pudiera seguir enriqueciendo el Programa Académico de la licenciatura de Diseño Gráfico de Arte, A.C.

De igual manera se revisó la Educación Artística que el alumno recibe actualmente en dicha institución durante este período, cuestionando si éste es el acercamiento ideal a las actividades artísticas plásticas, el resultado de la encuesta señala que un 60% menciona como ‘Suficiente’, un 10% como ‘Demasiada’ y un 30% como ‘Poca’ (Fig. 4.16), es decir se concluye que el 30% son alumnos con interés, y el 60% se les pudiera incitar a continuar aprendiendo para continuar aprovechado los beneficios que el arte ofrece.

Debido a las transformaciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales que la revolución industrial trajo consigo, se buscó satisfacer la necesidad de la industria de la comunicación gráfica; actualmente, la situación es la misma, sin embargo, se ha disminuido la importancia de la actividad que dió pie al nacimiento de este ámbito industrial, la cual precisamente es la actividad artística.

La intención de retomar las raíces de la comunicación gráfica, y darle una nueva intención, surge del razonamiento concluyente, de buscar el progreso continuo del enriquecimiento cognitivo de los profesionales, ya que mediante la aproximación a manifestaciones artísticas plásticas, se puede fomentar el desarrollo de una mentalidad creativa en constante evolución.

La aplicación práctica del talento creativo, busca sintetizar el conocimiento acumulado y desarrollar aptitudes, y mediante el cultivo de habilidades creativas, lograr desarrollar como consecuencia un pensamiento creativo.

De acuerdo a las justificaciones contextualistas señaladas por Eisner, la autora de esta investigación toma como referencia, la justificación, que argumenta...“el desarrollo del pensamiento creativo debería ser un objeto prioritario en todo un buen programa educativo. Se afirma que el arte puede hacer una aportación especialmente importante al desarrollo de la capacidad creativa del individuo” (8). Este argumento específico, justifica la propuesta que este trabajo de investigación realiza, debido a que el desarrollo de la mentalidad creativa es prioritario en el aprendizaje profesional del diseñador gráfico.

Es importante señalar que mediante el sondeo, la hipótesis formulada por Lowenfeld alrededor de 1972, cita: “los niños se encuentran en un punto de su desarrollo, en el cual

puede aparecer un verdadero interés por las artes visuales, alrededor de los catorce años, o aún después”(44), quedó comprobada, ya que el resultado indica que el 25% de los alumnos seleccionaron el área de interés profesional de entre los seis y los 14 años, el 65% hizo su decisión de entre los 15 y los 18 años, es decir en total, un 90% de los individuos encuestados se sintieron atraídos por las artes visuales entre los 6 y los 18 años.

La autora de esta investigación cree que la variante de este resultado, es decir los niños entre los 6 y 11 (sugiriendo que ‘alrededor de 14’ se agregan 2 años más) se debe a que en la actualidad el niño realiza proyectos estudiantiles en computador, consulta en la web, e interactúa con juegos digitales, es decir el medio lo aproxima al mundo de las imágenes, por lo tanto está expuesto continuamente a estímulos visuales, despertando así su interés a más temprana edad.

La autora señala que la incorporación de la tecnología en la educación, y la aplicación sin censura de estos adelantos tecnológicos a la didáctica, pueden desencadenar la deshumanización del alumno, debido a la elevada importancia que las instituciones educativas han depositado en la enseñanza del conocimiento tecnológico, es pues que la autora propone incentivar el desarrollo de las capacidades creadoras.

La autora de esta investigación, a través de su experiencia, ha llegado a la conclusión de que la tecnología sin duda ha facilitado el proceso de producción, y ha resuelto el problema operativo, es la ayuda potencial en la realización ideal de proyectos creativos, sin embargo, en ocasiones la calidad creativa se ve perjudicada por utilizarla de manera incorrecta.

Existen innegables razones para el uso de la tecnología, pero es importante custodiar que ésta no interfiera en el proceso creativo, sino que sea la mejor herramienta para llevar a cabo una idea gráfica.

El uso correcto de la tecnología permite enfocar el interés en el proceso creativo, desarrollando así nuestras habilidades creativas en potencia.

Existen individuos con capacidades creadoras y sensitivas que aplican sus conocimientos de forma asertiva y otros que no, para tratar de evitarlo, se está de acuerdo con lo dicho por Lowenfeld, quien señala a la Educación Artística una parte esencial del proceso educativo, ya que puede ser el factor responsable entre el desempeño de dichos individuos (6).

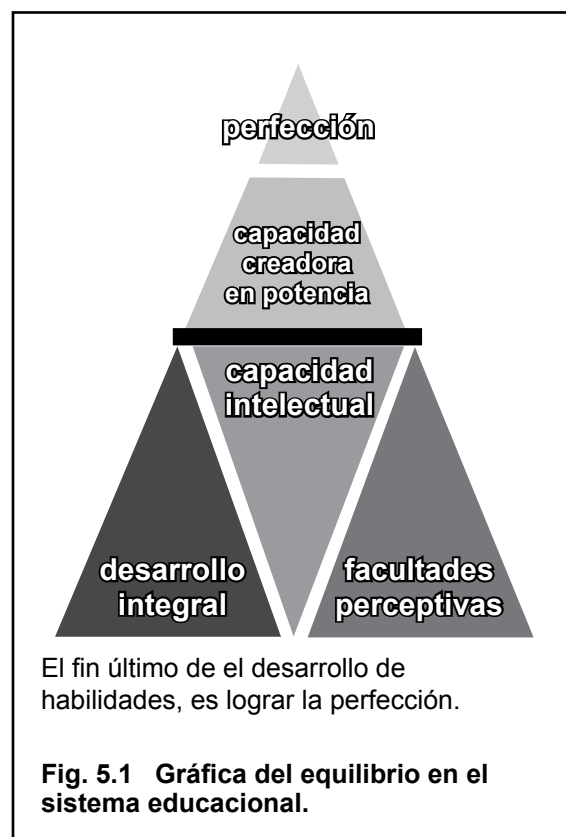
Principalmente el sistema educacional debe estar equilibrado en sus tres puntos, que deben ser igualmente desarrollados: el desarrollo integral, la capacidad intelectual y las

facultades perceptivas de cada individuo, y así sustentar su capacidad creadora en potencia a fin de lograr la perfección (Fig. 5.1).

La práctica del diseño es una poésis creativa, no se limita a solamente participar como una etapa en el proceso de producción, sino que además, puede ser un instrumento instaurador de ideas centrales, por ello dar herramientas al estudiante para que sea capaz de equipararse a los demás actores involucrados en la toma de decisiones es importante; así que el enriquecimiento humanístico que pudiera recibir el alumno a través de métodos para el desarrollo de su creatividad, se vería reflejado principalmente en el desarrollo de habilidad para la solución de problemas gráficos.

Por medio de la observación al Programa Académico de la licenciatura en Arte, A.C., se localizó a la asignatura ‘Diseño Experimental’ la cual promueve el conocimiento de los procesos de abstracción de ideas, formas y colores para diseñar elementos gráficos, enfocados en la solución de problemas de comunicación visual y adquirir los elementos teóricos para fundamentarlos, es decir, su enfoque en el desarrollo de habilidades de manera teórica y práctica, para la solución de problemas, aborda las artes plásticas, como un elemento base del desarrollo de la apreciación artística que debe tener un alumno y a través de esto, pueda conocer los elementos de composición y estructura visual (Anexo E).

A través del contenido de ‘Análisis del Diseño’, se analiza distintas visiones desde las cuales el diseño puede ser aplicado, así también, cómo entender la creatividad, no lleva a cabo el uso de técnicas para el desarrollo del mismo, sin embargo el alumno revisa y asocia las tendencias en la práctica del diseño gráfico y su significado con la finalidad de inferir y juzgar el desarrollo gráfico, tanto de su actuar profesional como del trabajo ajeno (Anexo F). El concepto de creatividad que se aborda, es la visión según De Bono, pero ésta



Fuente: Lowenfeld (6)

Diagrama: Elaboración propia.

contempla a la creatividad como ‘idea nueva’ (52), no como el resultado de los procesos de pensamiento que la autora de esta investigación propone.

Tras haber conocido el Programa Académico y el contenido de estas asignaturas, es evidente que ha sido doblemente codificado, es decir, no descarta el pasado, sino que vincula al currículo una pluralidad de interpretaciones, beneficiando así al alumno.

El presente trabajo cumple con el objetivo general de éste trabajo de investigación, al enfatizar la relevancia del arte para la educación.

5.2 Recomendaciones

La investigación se hizo a partir de la hipótesis que establece la necesidad de desarrollar un método para el desarrollo del pensamiento creativo. La resolución surge después del análisis del contenido del Programa Académico de la carrera de Diseño Gráfico impartida en Arte, A.C., con el fin de desarrollar en los alumnos, maneras creativas de resolver problemas.

Es por ello, que se presentan dos recomendaciones:

Recomendación 1: Crear un taller de tipo extracurricular, que presente la importancia que la institución manifiesta sobre el desarrollo de habilidades creativas, además del desarrollo de la apreciación y difusión de las artes plásticas, mediante el cual, el alumno pueda recibir educación continua y la institución enriquezca su proyecto educativo.

Fortaleciendo así con esta teoría la idea de construcción del pensamiento creativo, que se propone en este trabajo de investigación, el cual es el resultado de procesos mentales estimulados por el continuo desarrollo de habilidades creativas.

Recomendación 2: Aplicar mejoras a las actividades de asignaturas seleccionadas, llevadas a cabo dentro del programa en curso.

Ambas fueron concebidas para que, a través de la aproximación a las manifestaciones artísticas plásticas, el alumno y exalumno estimulen sus habilidades creativas, y por medio de la ejercitación de procesos mentales, logren desarrollar un pensamiento creativo.

Cabe aclarar, que aunque tiene un enfoque de carácter reduccionista, también se puede disfrutar de la ventaja colateral que esta práctica proporciona, como lo es la construcción de su desarrollo personal, ya que no solamente se trata de adquirir destrezas utilizables

en la práctica profesional, sino también prevé desarrollar destrezas de pensamiento, que ayuden a enfrentar el manejo de las emociones. Esta consecuencia del aprendizaje, que las manifestaciones artísticas plásticas depositan en el individuo, buscan finalmente, desarrollar la capacidad de mantenerse en una evolución y desarrollo constante, para finalmente perfeccionarse (Lowenfeld 6).

No hay que olvidar que el mencionado método para el desarrollo de habilidades creativas, puede realizarse de igual manera para los alumnos que tengan como objetivo profesional la producción y manipulación de imágenes.

La concepción de estas recomendaciones, cumple con los requisitos de la fórmula expuesta en el aporte teórico resultante, presentado al final de este apartado.

5.2.1 Recomendación 1: Taller para el Desarrollo del Pensamiento Creativo

El curso fomenta el análisis en circunspectiva mediante el conocimiento del entorno laboral y sus demandas, para así en prospectiva formar profesionales aptos para las exigencias de las circunstancias presentes y futuras, donde ellos mismos, y a través del trabajo cotidiano, puedan ser capaces de proponer nuevas formas y métodos en un futuro.

Como consecuencia de la hipótesis presentada, se propone un proyecto de extensión, diseñado a fin de incentivar la calidad educativa.

En el taller de pensamiento creativo, los maestros deben buscar el desarrollo en forma integral de lenguajes referenciales, estéticos, productivos y reflexivos, para dar al alumno una herramienta útil en el desarrollo de sus habilidades creativas.

Adicionalmente se busca potenciar el imaginario del alumno, además de fomentar su capacidad para resolver problemas gráficos complejos y lograr en él, la determinación suficiente para plantear nuevas propuestas visuales.

Este taller pretende ayudar a rescatar, estimular y conservar el potencial creativo que el alumno ya posee. La manera en que está formulado, estimula la habilidad creadora y aproxima a los alumnos a las manifestaciones artísticas plásticas, ya que gracias a este acercamiento, se enriquece la experiencia del alumno, desarrollando aptitudes y actitudes que sólo el mundo del arte puede lograr.

Gracias a la motivación intrínseca del alumno, este esfuerzo busca las condiciones propicias para su desarrollo cognitivo en el área artística, fomentando la introspección, incentivando la producción de proyectos gráficos, practicando el pensamiento reflexivo y

la crítica adecuada sobre los mismos.

La realización de esta propuesta, pretende trascender las prácticas convencionales, la cual procura contrarrestar la desvalorización de la Educación Artística, y se centra en el alumno en vías de ser productor de imágenes, y proveyéndolo de herramientas metodológicas utilizables en el trabajo diario, para así realizar un aprendizaje significativo y alentar el desarrollo de su pensamiento creativo, a través de una estimulación continua que se construya sucesivamente.

Las actividades a realizar consisten en suscitar dificultades, a través de promover proyectos, se busca introducir situaciones abiertas o situaciones concretas, procurando que sean lo menos restrictivas posible, para que de esta manera, se tenga la mayor cantidad de elecciones posibles.

El contenido del taller se considera de tipo abierto, esperando la continua mejora y la colaboración de los mismos educandos, buscando así la acción conjunta de la institución, los maestros y alumnos.

Los temas son planteados con base en meta-relatos, sin embargo se busca que el alumno colabore con la proposición de mini-relatos y así fortalecer el proyecto, haciéndolo más atrayente.

Durante el curso se busca actuar y practicar valores tales como la humildad, la flexibilidad, la tolerancia y la rectitud de la acción y el respeto, debido a que se sabe que en el acto de diseñar, también están involucradas involuntariamente la intuición, las emociones y los afectos.

La inserción del método propuesto en el contenido curricular, pudiera ser de gran ayuda, ya que brindaría al alumno la posibilidad de crear nuevos caminos mentales, es decir nuevas rutas de acción útiles en el área laboral. Sin embargo, impartido de manera extracurricular posibilitaría también a los profesionales en su continuo aprendizaje.

Para este taller, la técnica de aprendizaje que se propone utilizar, es llamada ‘proyectos de trabajo’, mediante la cual se puede reflexionar, indagar y proponer.

Como primer paso, el maestro dispone el tema a tratar, el cual debe proponer un diálogo, se observa, se analiza y se reflexiona sobre la obra de determinado artista plástico.

Por medio de la percepción se contempla, posteriormente se indaga y se reflexiona; en este momento el maestro asigna al azar un proyecto gráfico a cada alumno, el cual será desarrollado aplicando en su proyecto la síntesis analítica de su reflexión.

Una vez que el acercamiento está dado, es momento de la contemplación, de alimentar la sensibilidad estética, y de manifestar opiniones bajo una mirada reflexiva y actos de introspección.

Lograda esta lectura y de manera conjunta, tanto maestros y compañeros, se puede proponer soluciones gráficas, tomando como base lo visto previamente.

El alumno boceta el diseño del proyecto asignado, siempre intentando proponer y romper los límites de su propia creatividad lo presenta ante sus compañeros y escucha sus primeras impresiones y las sintetiza.

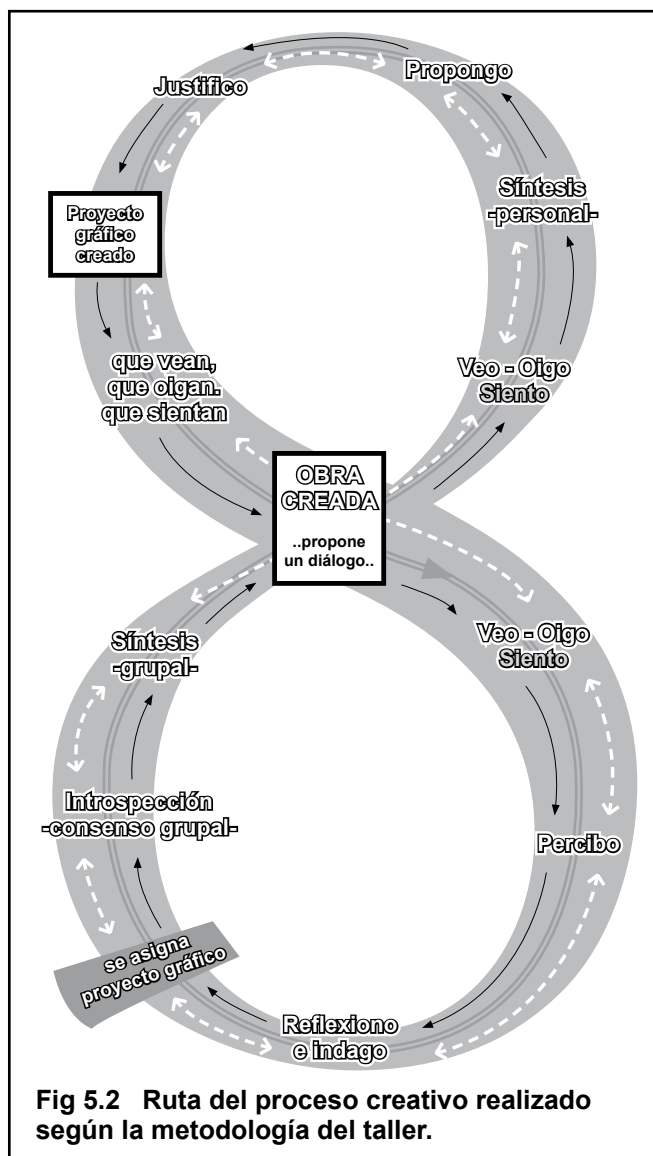
En la siguiente sesión, el alumno presenta el proyecto en proceso al consenso grupal, el maestro guía al grupo para incitarlo

a expresar su crítica, él recibe las opiniones y justifica su propuesta, finalmente presenta el trabajo al grupo y los compañeros cuestionan los razonamientos lógicos utilizados, cómo fue que aplicó la síntesis realizada en el proyecto gráfico y cómo manejó la crítica.

El alumno defiende su trabajo creativo a través del razonamiento lógico y lo expone ante sus compañeros.

Finalmente el alumno entrega una copia del trabajo al maestro, el cual a su vez escribe en un diario de memorias su percepción del trabajo de cada alumno y del comportamiento del grupo.

En la etapa de sintetizar y generar ideas, se utilizarán técnicas de pensamiento lateral de De Bono, específicamente las de pensamiento organizativo: alternativas, cuestionamiento



Fuente y diagrama: Elaboración propia.

y distinción. De esta manera el enriquecimiento del taller será mayor.

El ejercicio continuo y constante de las acciones adecuadas, conforman los hábitos que posibilitan al individuo a afrontar nuevos quehaceres, desde la solidez que brinda el entrenamiento de su conducta estable.

La técnica utilizada no será calificada, es libre, siempre que cumpla con el tiempo programado. No existen restricciones para la realización del proyecto gráfico. Para estimular la percepción estética del alumno se dará total libertad de expresión.

La autora de esta investigación, propone un diagrama gráfico (Fig. 5.3) como ayuda a visualizar la ruta que tanto el individuo, como el grupo, recorren al momento del proceso creativo, realizado en dicho taller. El diagrama cumple con las etapas del diagrama básico y los requerimientos de la configuración presentada como aporte teórico resultante de este trabajo de investigación presentado al final de este apartado.

La reflexión que el alumno realiza en su proceso creativo pudiera evaluarse de manera informal en el aula, ya que sería más probable que tubiera utilidad para el estudiante, garantizando un avance en su trabajo y simultáneamente, incitándolo a una autoevaluación.

El maestro de manera intuitiva debe aceptar cualquier trabajo, pero al mismo tiempo, debe llevar al alumno a una introspección, sin olvidar que la idea clave en la concepción psicológica de la creatividad es el pensamiento divergente.

Este curso no pretende calificar aptitud, sino actitud, con base en la serie de valores que marca la propia sociedad, de esta manera se estará proveyendo de herramientas para el desarrollo integral del individuo.

La autora de este trabajo de investigación, para presentar las recomendaciones prácticas, tomó la propuesta de Waisburd que señala que el proceso creativo, se alimenta de ideas resultantes de la experiencia adquirida (todo aquello que penetra por medio de los sentidos); mediante los resultado de procesos individuales, es decir, cada individuo vivencia su proceso creativo según su experiencia y sus ideas.

Por ello los dos componentes clave de las recomendaciones presentadas son, vivenciar el proceso y la captación de información, por ello la metodología para realizar la ruta del proceso creativo se basa en la capacidad de jugar, de arriesgar e innovar.

De la misma autora Waisburd se toma un par de técnicas de expresión global para la realización del método presentado: meditar (reflexionar) y visualizar (proyecto gráfico

resultante de la práctica).

5.2.1.1 Aspectos fundamentales para el taller

- Es esencial configurar el contenido del taller, ya que debe contener una relación integral entre proyectos atractivos y el conocimiento formal-conceptual que se desea transmitir.
- Se busca integrar el conocimiento perceptivo de la producción artística; la “lectura” del contenido figurativo de las obras, las investigaciones históricas, y filosóficas además de aplicaciones de los conceptos adquiridos.
- Se busca promover el conocimiento conceptual y reflexivo acerca de las artes, ya que es un componente importante del legado cultural.
- Se busca que el tallerista tenga contacto directo con productores de la plástica regional, para conocer diversas formas de sintetizar el conocimiento artístico.
- Se busca que el tallerista conozca la existencia de la codificación múltiple en los sistemas simbólicos que las manifestaciones artísticas poseen.
- Se busca estimular al alumno a la indagación, para que él sea partícipe en la construcción de los mini-relatos.
- En busca de enriquecer la experiencia, se requiere crear un entorno visual rico, con un acervo bibliográfico, un mobiliario que brinde la posibilidad de múltiples acomodos, y que disponga de los requerimientos necesarios para crear en el momento mismo del encuentro.
- A través de los argumentos relacionados con la deconstrucción, se busca mostrar que no hay puntos de vista privilegiados.

5.2.1.2 Esbozo del modelo del taller:

Taller de desarrollo del pensamiento creativo

Duración del curso: 12 semanas

Frecuencia: 2 sesiones por semana

Tiempo de cada sesión: 2 horas

Cupo: máximo 5 personas, mínimo 2

Módulos: 6

Dirigido a:

Diseñadores gráficos con el deseo de tener una formación alternativa que les ayude

a desarrollar su potencial creativo.

Objetivos generales del curso:

- Generar en el tallerista el interés por las manifestaciones artísticas plásticas, guiándolo para desarrollar un pensamiento creativo a través de la experimentación continua de los diferentes elementos gráficos que se disponen para su aplicación.
- Desarrollar el hábito de pensar creativamente en la resolución de problemas gráficos.
- Incitar a la apreciación estética de las manifestaciones artísticas plásticas, para así desarrollar la conciencia estética en el tallerista.
- Promover la indagación de aspectos artísticos por medio de la lectura.
- Promover el uso de un adecuado lenguaje para la expresión creativa en el campo laboral.
- Armar un catálogo de trabajos como resultado del taller junto al libro de memorias.

Objetivos específicos:

- Comprender el proceso de resolución de problemas gráficos y ensayar la generación de ideas.
- Aproximar al tallerista a manifestaciones artísticas plásticas de todo tiempo, en busca de su revalorización como órgano reflexivo.
- Desarrollar capacidades para un pensamiento creativo estructurado.
- Debatir sobre las propuestas de los Estetas del siglo XX.

Perfil del egresado:

Profesional capaz de realizar proyectos gráficos en cualquier escenario, apto para dirigir las etapas del proceso creativo, hábil en la defensa de sus propuestas, idóneo para la dirección de personal a su cargo.

Requisitos de ingreso:

- Estudiante o egresado de la carrera de diseño gráfico.
- Experiencia laboral mínima de 1 año.
- Conocimiento avanzado de herramientas tecnológicas.
- Entrevista con el asesor del taller para llevar a cabo una evaluación previa y conocer las inquietudes del solicitante.

Metodología

- Se planteará un tema base y mediante la síntesis de la obra de un artista plástico se propondrá la resolución a un problema gráfico.
- Se incitará a la experimentación continua, para aumentar el espectro de posibilidades de solución a conflictos.
- Se analizarán los componentes gráficos y se respetará el valor estético, la creatividad y la expresividad de cada participante.
- Se conocerán las distintas maneras de cómo se desarrolla la habilidad creativa, a través de reuniones con expertos invitados, tales como diseñadores, artistas plásticos, ilustradores y fotógrafos.
- Se incitará al alumno a explorar nuevas soluciones, por medio de la retroalimentación personal y de grupo.
- Se podrá realizar un proyecto real propio, a la vez que podrá proponer un artista plástico de su interés.

Contenido temático:

Módulo I: La Simplificación en la obra de Joan Miró, (periodo 1940-1970)

Módulo II: Escultura Minimalista

Módulo III: La Estética de Jackson Pollock (periodo 1947-1950)

Módulo IV: La levedad en Leonora Carrington

Módulo V: Guernica, de Picasso

Módulo VI: [Libre]

Criterios de valoración:

Evaluación inicial: diagnóstica, inicialmente se efectuará un análisis de su trabajo a través de entrevista con el solicitante.

Para la evaluación formal se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

- 20% Cumplimiento de tareas (responsabilidad)
- 20% Cooperación (actitud)
- 20% Proposición de innovaciones (trabajo creativo)
- 20% Respeto a los trabajos de los compañeros (respeto a las normas del salón)
- 20% Aplicación y entendimiento del método para el desarrollo de sus habilidades (técnica)

El tallerista entregará un reporte de actividades al finalizar cada módulo, especificando

a su parecer lo más significativo.

Evaluación final: cualitativa, los proyectos del tallerista serán expuestos a manera de muestra en una sala de exposición.

Bibliografía básica:

Ruhrberg, Kart. Arte del Siglo XX. Barcelona: Taschen.

Chenel, Alvaro Pascual. Alfonso Serrano S. Diccionario de símbolos. México: Diana 2005.

The Book, Vol 1. ADDY Winners. Suiza: American Advertising Federation. 1995

Gombrich, Ernest Hans. Imágenes Simbólicas. España: Debate. 2000.

Parsons, Michael J. Cómo Entendemos el Arte. España: Paidós. 2002.

Dickie, George. El Círculo del Arte. España: Paidós. 2005.

Bayer, Raymond. Historia de la Estética. México: Fondo de cultura económica. 2003.

Material de apoyo:

Colección en Video, Artes Visuales, CONACULTA.

5.2.1.3 Justificación del contenido temático

La selección de los temas deberá ser realizado por medio de un análisis intelectual que busque en las principales características de la obra un campo de acción para el desarrollo de habilidades creativas.

El contenido temático debe estar basado en los principios de orden plástico, buscando que estos generen conocimiento intelectual y propicien el desarrollo de una conciencia estética.

La autora de este trabajo de investigación ha aprendido por experiencia, que en las artes plásticas el comunicado final es la imagen; la cual concentra la atención del espectador.

Se propone que el contenido temático proponga continuamente seguir nuevos caminos, para intentar nuevas aproximaciones, no basta elegir variados temas si se tratan siempre de la misma manera, es por ello que se propone experimentar constantemente para que la práctica del proceso creativo sea siempre un evento que se afronte con entusiasmo.

El talento se describe como la capacidad de adquirir cierta clase de conocimientos y un alto interés en todos los aspectos que contribuyen e integran este conocimiento, sin embargo, estos conocimientos adquiridos deben rendir fruto, se dice que los que aprenden fácilmente nunca hacen un uso tan bueno de éstos conocimientos como los que aprenden con esfuerzo.

La selección de temas proponen tópicos a discutir en clase:

1. El artista que busca la belleza es capaz de encontrarla y perfeccionarla, tenemos consciencia de ella y conociéndola se vuelve más grande y se perfecciona, pero ¿dónde está la belleza?
2. ¿Qué produce la simplificación en las obras de Miró y la simplicidad de los minimalistas?, ¿Obedece al deseo de rechazar los lazos con la nostalgia? ¿Es acaso la simplificación un ahorro de energía intelectual?
3. El sentido de auto-edición que un diseñador gráfico debe practicar durante el proceso creativo, ¿se construye por medio de la experimentación?, o ¿se aprende de manera teórica por medio de la sintaxis de la imagen?
4. Discutir sobre la cultura general que debe poseer un constructor de imágenes.
5. Conocer los movimientos artísticos en América y España que se abordan en el taller.

Módulo 1: La Simplificación en la obra de Joan Miró (periodo 1930-1940)

Obras a revisar (Anexo G):

1. Retrato IV, 1938, Óleo sobre tela, 130 x 97 cm.
2. Una estrella acaricia el seno de una negra, 1938, Óleo sobre tela, 130 x 196 cm.
3. Personajes sobre fondo rojo, 1938, Gouache sobre papel, 48 x 63.5 cm.
4. La escalera de escape, 1940, Gouache y pintura de trementina sobre papel, 38 x 46 cm.
5. Mujeres cercadas por el vuelo de un pájaro, 1941, Gouache y pintura de trementina sobre papel, 46 x 38 cm.
6. Personajes en la noche guiados por los rastros fosforescentes de los caracoles, 1940, Gouache y pintura de trementina sobre papel, 38 x 46 cm.

Aspectos de interés del autor sobre su obra:

- Conmovido por el cielo.
- Impresionado por los horizontes vacíos y la vista desde un avión.
- Para él, el objeto es un algo vivo, contiene vida secreta.
- Busca un movimiento inmóvil.
- Tendencia por la depuración y la simplificación.

Aspectos por revisar:

- La simplificación: de formas en líneas, de colores y de planos.
- Objetos subordinados: en la composición, en la proporción.
- El ritmo del color.

Objetivos:

- Analizar la disposición del espacio y la búsqueda del equilibrio.

- Sintetizar el uso del empleo de colores en la obra y ejercitar la simplificación del color.
- Editar el diseño gráfico simplificando sus elementos.

Las obras de Miró seleccionadas representan parte de su trabajo realizado entre 1930 y 1940, durante este periodo la obra amolda una reducción de objetos reales a abstracciones de escenas reales a extractos, sus figuras sufren mutaciones extravagantes, representan su realidad reducida, desaparece el signo mismo de la existencia de sus formas es decir su sombra, y aparecen los grafismos lineales.

Su configuración a pesar de permanecer alejada de una percepción cotidiana conserva una fisonomía individual, sus elementos orgánicos forman continuamente un contraste, convirtiéndose en su realidad condensada. Su apariencia de caótico obedece a la ley universal de la atracción y repulsión, la belleza se encuentra en el equilibrio entre fuerzas destructoras y constructoras, frío y calor, vida y muerte.

La escritura de Miró no carece de sentido, aunque no les da un espesor corporal a los signos que la representan; en su vocabulario, una palabra es a la vez escritura y dibujo, se le distingue por la facilidad y la originalidad de la invención de su universo de signos y símbolos que era innato.

La apariencia caótica en las obras de Miró, le permite al tallerista desarrollar la habilidad de analizar las dimensiones y aprender como Miró maneja los elementos de sus obras según el orden de importancia, además las obras seleccionadas permite al tallerista conocer y adentrarse en el plano infinito de las composiciones del artista y experimentar la ley de la atracción y repulsión.

Cuando buscamos el color, no se puede olvidar que los valores y el tono, están estrechamente ligados con él, esto representa una oportunidad para adiestrar al ojo.

En la obra de Miró el color se encuentra comprimido en formas y su empleo es simplificado, esta simplificación le da al color carácter de signo.

La simplificación puede lograrse reduciendo el número de valores empleados, las obras de Miró seleccionadas emplean pocos valores principales, esta característica le permite al tallerista elaborar la gama de colores empleados en la obra, analizar su ritmo y la lógica de su disposición, además de experimentar nuevas configuraciones en la gama de color, dando la oportunidad intentar descubrir el sentido de su codificación.

En las artes plásticas el dibujo está asociado con el contorno, y la pintura con los valores de masa y color, la línea como tal, no pertenece a la pintura. En el dibujo Miró define el contorno o los límites de la forma con una línea. La utiliza para representar las cosas. Las figuras pasan de la categoría de formas representadas a la de signos escritos.

La obra de Miró se ha liberado de las limitaciones espaciales y se ha desprendido de la gravedad, enriqueciendo la composición e integrando la infinitud en el plano bidimensional. Esta característica permite al tallerista experimentar la simplificación, mediante la ejercitación de ver las superficies o las zonas de tono en la forma más plana posible.

Módulo II: Escultura Minimalista

Obras a revisar (Anexo G):

1. Sin título, Donald Judd, 1967, Hierro galvanizado, laca verde, (varios modelos).
2. Conjunto tripartito, Sol LeWitt, Acero pintado, bandas de cinta adhesiva transparente, 80 x 208 x 50 cm.
3. Una mañana temprano, Anthony Caro, 1962, Acero y aluminio pintado, 289 x 620 x 335 cm.

Aspectos de interés del movimiento:

- Experimentación con el material.
- El objeto es visto como ente aislado.
- Cada artista desarrolla su propia idea y la convierte en su huella personal.
- La influencia de Norteamérica hacia Europa.

Aspectos por revisar:

- La composición.
- La simplificación lograda a través de la regularidad modular.

Objetivos:

- Analizar la relación espacial objeto-persona.
- Sintetizar dicha relación espacial.
- Proponer su visión bidimensional.

Las obras minimalistas representan estados de orden con la mínima complejidad de elementos. La presentación de formas geométricas elementales, pueden ser comprendidas desde un vistazo ya que su imagen es extensiva a su estructura, aparentemente no presentan ningún incidente ni complejidad.

De manera explícita los precursores de este movimiento afirmaron que su arte no era una expresión de sí mismos, y así manifestaron su completa oposición a los expresionistas

abstractos de la década precedente. Muy pronto crearon un estilo minimalista, entre cuyos rasgos estaban: formas rectangulares y cúbicas, que no eran metáfora de nada; su presentación manifiesta igualdad de las partes del cuadro, repetición, superficies neutras, materiales industriales, lo cual lleva a un impacto visual inmediato.

Por lo regular el ojo está educado para ver las cosas en forma plana y completas, el tema seleccionado permite estimular la aproximación física para aprender a ver un objeto tridimensional y sintetizarlo a través de la percepción.

El tema fue elegido porque genera interés en la relación entre el objeto artístico y el espacio negativo de su ubicación arquitectónica, esta proximidad dará al tallerista la oportunidad de percibir y educar los espacios tridimensionales para transmitir la sensación a un plano bidimensional. El objeto ofrece al espectador diversas variantes de aproximación física, estimula la conciencia de la percepción y permite realizar una experiencia individual, ya que su razón de ser, se experimenta promoviendo la relación espectador, objeto y espacio y con ello la experiencia del Yo.

La obra minimalista insinúa un carácter instrumental que sirve para activar la percepción del espectador. Los minimalistas acuden con frecuencia al repertorio de material industrial y a sus elementos manufacturados, el interés de ellos está en la totalidad de la obra principalmente y no en las relaciones entre las partes singulares o por el ordenamiento de su composición.

El minimalismo según John Stezaker es ‘un programa de abstinencia’ lo que importa no es lo que se pone, sino lo que se deja de poner.

La ilusión y alusión de movimientos precedentes quedan en el pasado, ahora son las formas simples quienes predominan el espacio. Su contenido manifiesta una estética de limpieza, da pie al contraste entre orden conceptual y desorden visual, ejemplifica valores de aseo y seguridad. Tanto las propiedades del material, como las de la superficie y el color permanecen constantes para no desviar la atención de la obra como un todo. Este tema seleccionado, da la oportunidad al tallerista de poder desarrollar el sentido de ‘la abstinencia’ mediante el aprendizaje de la edición de su propio proyecto gráfico.

El tallerista deberá realizar esta experiencia con esculturas de la localidad y plasmar su experiencia de manera bidimensional.

Módulo III: La Estética de Jackson Pollock (obras del periodo 1947-1950)

Obras a revisar (Anexo G):

1. Uno: Numero 31, 1950, Óleo y pintura de esmalte sobre tela. 296.5 x 530.8 cm.
2. Bosque encantado, 1947, Óleo sobre tela. 221.3 x 114.6 cm.
3. 19. Catedral, 1947, Esmalte y pintura de aluminio sobre tela. 181.6 x 89 cm.

Aspectos de interés del autor:

- El dinamismo eufórico.
- Liberación de energía en su proceso creativo.
- Las fuentes de su complejidad.

Aspectos por revisar:

- La explotación del azar y el no accidente.
- El legado de muralistas mexicanos en el trabajo de Pollock.

Objetivos:

- Sintetizar los aspectos estéticos de la época y cómo se acopla la obra de Pollock a ellos.
- Experimentar la técnica.
- Desarrollar el sentido de auto-edición en su proceso creativo.

La elección de este tema obedece al reconocimiento de la intensidad en la obra de Pollock, caracterizado por una exhuberancia en su esfuerzo, mediante la experimentación de sus ideas. Esta autenticidad o como le reconoció Sartre, esta ‘buena fe’ ha ejercido tanta influencia como su obra.

En 1947 abandonó su temática realista, vive la experiencia de desarrollar la técnica del ‘dripping paint’ experimentando de una manera más próxima -físicamente- la elaboración de su obra, su proximidad le permitió ‘estar en la pintura’, la composición que propone durante este periodo es all-over field, esta acción es realizada no solamente con la mano sino con un gesto de todo el cuerpo, así que lo que Pollock plasma no es una ‘imagen’ sino una ‘acción’.

Tras la conclusión de haber agotado el potencial de la pintura de ‘goteo’, en 1953 decide retornar al figurativismo; sus obras continúan perteneciendo al movimiento de expresionismo abstracto.

Un aspecto que el tallerista debe comprender, es que en el arte abstracto, el sendero del ojo no es tan importante, ya que por lo común la profundidad es escasa y el ojo descansa en toda la tela como si fuese una superficie o una composición plana.

La selección del tema de Pollock permite al tallerista:

- Experimentar el contacto con la técnica, este tema lo permite así, ya que se puede realizar de acuerdo con los tiempos del taller.
- Vivenciar la libertad del dripping paint.
- Desarrollar una 'edición', es decir experimentar un 'hasta aquí' en el momento de producir sus propias propuestas.
- Sintetizar la obra, proponer a sus compañeros nuevos patrones.
- Discutir las propuestas de los estetas de la época de Pollock.

El filósofo Jean-François Lyotard ve en las obras de Pollock el movimiento del deseo mismo y no su objeto alucinatorio, es decir, el objeto del deseo se eliminó en beneficio del deseo de pintar en estado puro.

El deseo de Pollock de no pintar nada, es decir el Ser, es el Ser purificado del que habla Hegel- ¿Por qué, cuando yo no puedo pensar el ser como algo concreto, dice Hegel que el ser se convierte en la nada?-

Guía para desarrollar el tema de la Estética de Jackson Pollock

La Estética puede definirse como el medio de organizar el pensamiento, el sentimiento y la percepción en una forma de expresión que sirva para comunicar a otros este pensamiento y sentimiento.

- La actitud estética es un fenómeno singular de comportamiento, poseedora de simpatía a todo el universo, de manera que se puede sentir en el objeto simbólicamente (Víctor Basch), como el objeto mismo, la actitud psíquica de simbolización como acto de asociación.
- La experiencia estética implica la transferencia de sentimiento del sujeto al objeto; es una fusión del hombre con el universo, la base de la apreciación reside en la percepción más que en la emoción o el entendimiento.
- Definir la expresión estética, como el resultado de la unión de una experiencia inmediata con un sentido y un orden provenientes del pasado de la obra, el placer estético se puede definir como un placer de contemplación, que presupone un cierto distanciamiento del objeto, para tratar de reencontrar la intuición del creador de la obra artística y entender que el placer que se experimenta frente a la belleza de un objeto, no tiene ninguna relación con el carácter histórico,

técnico, psicológico y filosófico de la obra (Curt John Ducasse).

- Respetar el goce estético como un acto desde su percepción y durante su ejecución –caso específico de Pollock-, y no solamente en la obra (George Herbert Mead).
- El artista concibe su obra no en términos mentales, sino en los términos que el material le permite -dripping paint-. El arte es la expresión de un valor en un ambiente particular y la expresión del sentimiento del artista; lo que el artista siente únicamente puede ser revelado por un objeto creado. El arte es inspirador y debe conservar un carácter de universalidad (John Dewey).
- La expresión estética, es el resultado de la mezcla de una experiencia inmediata y singular, con un sentido y un orden provenientes del pasado –la educación que Pollock adquirió previamente con Benton- (Van Meter Ames).
- Se debiera acoger con simpatía las nuevas formas del arte y respetar –respeto por el expresionismo abstracto-. (Thomas Munro).
- ‘El poder propio del objeto’ es decir en la materia y no en la imaginación: el artista comienza por hacer la obra; su juicio y sus ideas vienen después –Pollock trabajó sin bocetos-. (Alain).
- La actitud creadora del hombre es una de las maneras de entenderse con el mundo exterior. Son leyes psicológicas y las que presiden las diferentes formas de arte; estas leyes son: la simetría, la proporción y el ritmo, la simetría proviene de la sensación de actividad de los dos brazos, de nuestros dos ojos; la percepción procede de la percepción del eje vertical de nuestro cuerpo; y el ritmo tiene su origen en la ejecución del movimiento –Pollock realiza su obra con el gesto de todo el cuerpo-. (August Schmarzov).
- El valor de la obra del artista no depende del objeto representado, sino de la manera en que ha sido representado; la creación del artista es una creación espiritual, para encontrar su forma, el artista debe hacer abstracción del sentimiento y contemplarla desde afuera. La autonomía del arte, desemboca además en el principio de individualidad de la obra –cada obra es irrepetible-, que se opone a la verdad científica, ya que ésta rebasa a su autor y deja de pertenecerle. La personalidad del artista queda siempre ligada a la obra –es fácil el reconocimiento de la obra de Pollock, al menos durante el periodo que

se propone en este taller-. (Adolfo Ventura).

Módulo IV: La Levedad en Leonora Carrington

Obras a revisar (Anexo G):

1. Autorretrato, 1937, Óleo sobre lienzo. 65 x 81.2 cm.
2. Pájaro Pong, 1949, Temple sobre tela. 45 x 72.5 cm.
3. Sin título, 1952, Madera pintada. Alto: 40 cm.
4. Syssigy, 1957, Óleo sobre cartón. 56 x 50.2 cm.
5. Col, 1987, Acrílico sobre lienzo. 91.5 x 61 cm.
6. Darvault, 1950, Óleo sobre lienzo. 80 x 65 cm.

Aspectos de interés del autor:

- Definir el concepto de levedad gráfica según la propuesta de Italo Calvino.
- El manejo de la gravedad en su obra, contiene el secreto de su levedad.
- Estimula el desarrollo de la visibilidad.

Aspectos por revisar:

- El movimiento surrealista y su llegada a México.
- La obra de Carrington, ¿realmente pertenece al surrealismo?

Objetivos:

- Desarrollar elementos que contengan atributos de levedad.
- Desarrollar su propio sistema para la transmisión de mensajes gráficos.
- Por ende, desarrollar un sistema de auto-edición.

Los surrealistas encuentran en la teoría del psicoanálisis la oportunidad que para ellos representaría una forma de expresarse, su propuesta se basó desde un punto de vista estético-visual, presentando el interior y el subconsciente de la sociedad moderna.

El descubrimiento consciente de lo inconsciente a través de La interpretación de los sueños y El chiste y su relación con el inconsciente de Freud, fue visto como algo que podría llegar a explicar toda la avalancha de conocimiento sobre el propio ser humano.

Dichas teorías permitieron que surgiera una corriente que abarcara todas las disciplinas artísticas desde la visualidad, se interpreta como un recurso que se exploró desde una cantidad enorme de puntos de vista y que permaneció en el gusto del público por un período que abarcó varias décadas.

Tal vez por su libre asimilación, donde el fantasear con las imágenes permite liberar el mundo interior, el surrealismo contribuyó a que el psicoanálisis pudiera ser divulgado a distintos campos.

La obra de Carrington fue seleccionada como tema del taller, porque propone temas a discutir, analizar y deducir. El tema de la obra es rico en imágenes y su representación gráfica manifiesta una cualidad que el diseñador gráfico debe aprender a manejar: el peso.

El aspecto de levedad que se tomo como referencia, es el presentado por Italo Calvino en su libro Seis Propuestas para el Próximo Milenio, dónde explica la levedad desde el punto de vista literario, sin embargo, la autora de esta investigación ha transferido el concepto literario al gráfico. Para Calvino, la levedad se asocia con la determinación, no con la vaguedad ni abandonarse al azar.

El tema de la levedad en la obra de Leonora Carrington que propone la autora de esta investigación, concierne al aspecto de forma, se busca que el tallerista encuentre los elementos que permiten dar la sensación de levedad, pensando que es un tópico con matices de ligereza, liviandad, suavidad, sutilidad, brevedad e ingravidez, guiándolo para que descubra cómo a través del mínimo de elementos que comprenden el máximo significado se puede manejar el concepto del peso.

El espectador por lo regular presta atención a la parte más interesante de la escena, en cambio el pintor presta atención a un solo elemento, los otros se encuentran subordinados, esto sucede muy frecuente en la obra de Carrington, esto es otra de las razones por las que fue escogida ya que presenta cualidades de composición que permiten al tallerista crear conscientemente un camino para el ojo. La disposición de los objetos permiten hacer la referencia del dominio de alguno de ellos y de sus elementos subordinados; a través del uso de la iluminación y el color se logra asociar la figura o el objeto dominante, destacando alguna parte de él, los colores circundantes se oscurecen o neutralizan para destacar la parte que se eligió.

La particular disposición de los objetos en una pintura donde el sombreado y los principios de perspectiva se emplean, es con el fin de semejarlos a la naturaleza, y así darles una calidad tridimensional, logrado por la simplicidad de la forma, la transparencia, los planos, el color y la textura, parecieran querer dar el peso exacto... la levedad.

La obra de Carrington permite al tallerista:

- Desarrollar la habilidad de manejar el peso gráficamente.
- Conocer las diferentes distribuciones de los elementos y su peso simbólico.
- Estimular el interés por el conocimiento simbólico.
- Estimular la fantasía.

El proyecto gráfico consiste en presentar un tema de gran peso en sí —el cáncer de mama— y el tallerista presentará una composición ilustrada con este tema, el reto es que presente de manera gráfica el espacio del dolor y esperanza y desarrolle la ilustración manejando los elementos que se analizaron para así estimular su imaginación y lo lleve a desarrollar su propio sistema de transmisión de mensaje con el adecuado uso de formas.

Módulo V: Guernica

Obras a revisar (Anexo G):

1. Guernica, 1937, Óleo sobre lienzo, 3.49 x 7.77 m.

Aspectos de interés del autor:

- Lenguaje simbólico.

Aspectos por revisar:

- Bases de la abstracción geométrica.
- Trabajo en blanco y negro.
- Simbolismo en ocasiones ambiguo.
- Guernica, representa la síntesis de sus impulsos artísticos divergentes.

Objetivos:

- Estimular el pensamiento crítico.
- Aproximar al tallerista en la construcción de la realidad.

Tras la guerra civil española, Picasso plasma lo que más tarde se reconocería como su gran obra —Guernica—, como temas principales, el dolor y sufrimiento de un pueblo, específicamente el bombardeo a Guernica el cual causó una polémica artística y política.

Ésta obra fue seleccionada por ser la muestra plástica presente en la memoria colectiva, que representa la construcción de la realidad del pueblo español, Picasso plasma el dolor, el sufrimiento y el clamor de un pueblo de manera gráfica y aun vigente.

La selección de Guernica permite al tallerista:

- Discutir sobre la belleza de la obra, la autora de esta investigación sugiere que ésta se encuentra en la reflexión que el individuo elabora y en los valores nobles y en los principios de paz que genera en el espectador.
- Conocer algunos simbolismos de la obra de Picasso.
- Reconocer el manejo de los planos, al parecer poco perceptible.
- Discutir la responsabilidad del diseñador gráfico como constructor de realidades.

De manera gráfica, se pretende mostrar que en ocasiones un tema puede necesitar una clase de tratamiento y otro una técnica completamente distinta.

En la obra a analizar, el artista busca un motivo clave y lo destaca, toda la pintura debe tener un punto céntrico, a menudo una pintura desmerece por la presencia de demasiados valores sutiles en toda la escala de color, sin embargo la simplificación es lograda mediante la reducción del número de valores empleados, la pintura que se hace con tres o cuatro valores principales se presume más efectiva y más sencilla que una con muchos valores, como es el caso de Guernica.

Se dice que uno de los privilegios de cualquier artista, es gozar de la libertad de exagerar el ritmo de cualquier objeto para obtener así matices del drama, idealizar la forma, no significa ‘hacer más bonito’ un tema a veces sólo se trata de simplificarlo, es básicamente lo que hizo Picasso en Guernica, representó de manera simple el sufrimiento de un pueblo abatido por la guerra.

En busca de que el tallerista desarrolle habilidades creativas para la construcción de la realidad se plantea como objetivo del taller, manifestar de manera gráfica los sentimientos que ha generado un tema que tiene sumido en el miedo al pueblo mexicano: el secuestro; que si bien no se compara con un bombardeo, si es una agresión.

5.2.2 Recomendación 2: Propuesta de Adaptación a las Actividades del Programa en Curso

A través del sondeo entre alumnos, se encontró que el 60% considera a la Educación Artística impartida por la institución como ‘Suficiente’, sin embargo, mediante actividades que se pueden integrar al Programa Académico vigente, los maestros pueden involucrarse en aproximar al alumno a las manifestaciones artísticas plásticas, así como motivar el desempeño de los alumnos para proyectar y fortalecer el pensamiento creativo. Reforzando de ésta manera el ideal humanístico con el que fue fundada Arte, A.C.

Como se consideró anteriormente, la enseñanza se define educativa porque debe promover una acción en el educando, la enseñanza educativa informa, pero sobretodo persuade.

Se debiera enfatizar en el aula sobre la importancia del desarrollo de sus habilidades creativas y por consecuencia de su pensamiento creativo, haciendo conciencia sobre la responsabilidad de su propio crecimiento profesional, y la responsabilidad de su constante superación y actualización. Es por ello, que a través de las adaptaciones propuestas a las

actividades que los alumnos desarrollan como proyectos, se le persuade directamente a la acción y se promueve la indagación, de esta manera se aporta una herramienta para que él continúe desarrollando sus habilidades creativas.

A continuación se presenta una serie de recomendaciones hechas al programa de actividades de algunas asignaturas en las que se pudiera persuadir al alumno a indagar sobre aspectos artísticos, con el fin de aproximarlos al mundo del arte.

Éste es apenas un paso para desarrollar habilidades creativas, a través de aproximar al alumno a las manifestaciones artísticas plásticas.

Dichas recomendaciones responden a la sugerencia de la Dirección Académica de Arte, A.C., quien mostró un interés en conocer las sugerencias que pudieran surgir de este trabajo de investigación, y cómo se pudieran aplicar a las actividades que ya están integradas en el Programa Académico vigente.

Debido a cláusulas éticas pactadas con antelación con los directivos de la institución educativa, no es posible mostrar el contenido íntegro de las asignaturas, sin embargo, se muestra una serie de recomendaciones a las actividades de aprendizaje, así que solamente se hace referencia al nombre y objetivo de la asignatura a tratar, mostrando la actividad que es asignada normalmente, y posteriormente se presenta la recomendación que la autora de este trabajo de investigación propone.

Esta aproximación a las manifestaciones artísticas plásticas, se llevará a cabo sabiendo que los individuos participantes, solamente analizarán su uso técnico y práctico, sin realizar ninguna introspección ni reflexión. De todos modos, mediante este acercamiento, el alumno puede alimentar su imaginario, para posteriormente, mediante su habilidad creativa, tener la posibilidad de crear nuevos caminos mentales.

5.2.2.1 Propuesta de adaptaciones:

FOTOGRAFÍA DE ESTUDIO DIGITAL

SEMESTRE: 3°

Objetivo: El alumno aplicará y evaluará diferentes técnicas fotográficas y de ambientación de objetos, con la finalidad de diseñar imágenes de apoyo a la comunicación publicitaria.

Unidad 1: El encuadre

Objetivo: Reafirmar el uso de las técnicas de fotografía, para lograr composición de objetos de uso común.

Actividad de aprendizaje:

- Mediante la presentación de portafolios fotográficos, se analizarán las características de composición de las fotografías presentadas.
- Se realizarán fotografías, ejercitando cada una de las características de composición.

Recomendación:

- *Comentar la inclusión de la fotografía como manifestación artística, y provocar un contraste ideológico con la presentación filosófica de Richard Hamann (Apéndice I).*
- *Presentar al alumno portafolios de fotógrafos reconocidos actuales y que ellos identifiquen los principios, las características y la edición de la imagen utilizada en la obra fotográfica.*
- *Presentar al alumno la obra de Man Ray y Lazlo Moholy-Nagy.*
- *Proponer temas como: Relación entre fotografía y moda, Relación fotografía y guerra.*

Unidad 3: Fotografía de Modelo

Objetivo: Identificar y organizar los procesos de preparación de modelos, en conjunto a las habilidades de toma de fotografía, para organizar y obtener imágenes de personas, aplicables a la industria publicitaria.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de toma de medio formato digital, con el aprendizaje de parte de los alumnos, de todos los conocimientos necesarios para la adaptación y preparación de modelos para su uso publicitario.
- Práctica en estudio.

Recomendación:

- *Crear una propuesta con elementos actuales de la obra “Las Meninas”, la cual engloba la práctica del objetivo 3.1.*

ILUSTRACIÓN**SEMESTRE: 3°**

Objetivo: El alumno practicará diferentes técnicas manuales de ilustración, con la finalidad de resolver de manera efectiva, la necesidad de representación de ideas, temas y conceptos enfocados al diseño gráfico.

Unidad 1: El grafito

Objetivo: Reafirmar el uso de las técnicas de ilustración en base a lápiz-grafito, para aumentar su habilidad en la representación de ideas y bocetos.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios dónde apliquen la técnica lápiz, en sombreados de distintos tonos de grises y degradados.
- Ejercicios basados en la interpretación de imágenes fotográficas en blanco y negro y en color para representarse en grafito.

Recomendación:

- *Realizar una variedad de bocetos, cada uno de ellos con estilo propio y que el alumno identifique y practique su propio estilo de bocetaje.*

Unidad 2: Lápiz de color

Objetivo: Reafirmar el uso de las técnicas de ilustración, en base a lápiz de color, para aumentar su habilidad en la representación de detalle, en la representación de ideas y conceptos.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de utilización y mezcla de lápiz de color.
- Ejercicios de boceto y copia de fotografías.
- Ejercicios de boceto y composición de diferentes elementos en una sola ilustración.

Recomendación:

- *Utilizar copias de obras maestras en lugar de fotográficas.*
- *Tomar como referencia la obra pictórica de un determinado autor, sustraer los elementos clave, crear una nueva composición emulando el trazo del autor, el cual deberá ser seleccionado por su variedad disponible y accesible para los alumnos.*

Unidad 3: La aguada

Objetivo: Manejar las técnicas de ilustración en base tintas aguadas, para aumentar su habilidad en la representación de detalle.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de ilustración, para representación de conceptos.
- Ejercicios donde se apliquen las técnicas de alto contraste y medios tonos, en

base a las propiedades del papel y los pigmentos.

Recomendación:

- *Seleccionar un fragmento de la obra pictórica realizada en la técnica de la unidad 2, y presentar una versión en aguada de la obra.*

Unidad 4: Marcador Mixto

Objetivo: Manejar las técnicas de ilustración en base plumas de color, para aumentar su habilidad en la elaboración de conceptos y técnicas de dibujo.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de ilustración, para bocetaje y representación de bocetos.
- Ejercicios donde se apliquen las técnicas de alto contraste y medios tonos, en base a las calidades de línea y áreas de color.

Recomendación:

- *Mediante una visita a la galería de la escuela, el alumno selecciona una obra pictórica y boceta la portada de una revista.*

Unidad 5: Collage

Objetivo: Manejar las técnicas de ilustración en base al recorte y pegado de papel, coloración de los mismos con otras técnicas adquiridas durante el curso, con la finalidad de realizar ilustraciones complejas.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios donde se apliquen las técnicas de representación de objetos, en base a la coloración de papel.

Recomendación:

- *Se reparte al azar palabras que denoten emociones tales como: enojo, paz, angustia, furia, obsesión y delirio, y realizar una interpretación de ésta con la técnica de collage, otorgando al alumno una total libertad de creación.*

DIBUJO DE PERSONAJES

SEMESTRE: 4°

Objetivo: El alumno practicará las técnicas de dibujo de caricatura, como una herramienta eficaz de apoyo a la comunicación gráfica, y para obtener las bases técnicas de animación.

Unidad 4: Humanización de objetos inanimados

Objetivo: Manejar las técnicas de caricatura para la realización de figuras de objetos

como base de creación de personajes.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de dibujo de las proporciones de sus personajes en diferentes acciones y posturas. Proceso: Boceto, limpiado de trazo y producción de originales.

Recomendación:

- *Las obras del movimiento surrealista contienen elementos que muy bien podrían cobrar vida, el ejercicio pudiera ser alimentado por los elementos de las obras de Max Ernest, Salvador Dali, Marcel Duchamp, Hans Arp y Joan Miró.*

Unidad 5: Escenografías y efectos especiales

Objetivo: Manejar las técnicas de ilustración en base al recorte y pegado de papel, coloración de los mismos con otras técnicas adquiridas durante el curso, con la finalidad de realizar ilustraciones complejas.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de ilustración de un personaje ubicándolo en múltiples espacios determinados a la intención del mismo.

Proceso: Boceto, limpiado de trazo y producción de originales.

Recomendación:

- *Retomar el personaje trabajado en la unidad 4 y ubicarlo en congruencia de actitud, proporción e iluminación, y adaptarlo en un espacio pictórico completamente diferente de donde fue tomado.*

DISEÑO EDITORIAL

SEMESTRE: 5°

Objetivo: El alumno utilizará reglas y principios de composición para organizar información, con el fin de diseñar piezas de comunicación editorial.

Unidad 3: Diseño de Revistas

Objetivo: Conocer las funciones de una retícula con el fin de organizar información a partir de ella. Conocer los principios de formación editorial con el fin de diseñar un proyecto editorial.

Actividad de aprendizaje:

- El maestro expondrá las características y funcionalidad de una retícula, así como las reglas para el manejo tipográfico.

- El alumno diseñará una revista con la información dada por el maestro.

Recomendación:

- *Se asignará como tema el nombre de un artista plástico, y el alumno desarrollará cada elemento pensando en los rasgos esenciales que identifican su obra, se pretende que el alumno de manera lúdica practique la disposición de estos elementos en combinación con los parámetros de diseño editorial aprendidos previamente en la asignatura.*

Unidad 4: El libro

Objetivo: Identificar y describir los componentes de un libro, con el fin de diseñar proyectos con estructura informativa.

Actividad de aprendizaje:

- El maestro expondrá las partes de un libro, así como sus características.
- El alumno elaborará el rediseño de la portada de algún libro, así como de algunas de las partes principales del mismo.

Recomendación:

- *Entregar a cada alumno el tema de su ejercicio, de manera azarosa, el cual pudiera ser: pintura, escultura, arquitectura, música, danza, teatro, literatura, cine, fotografía y multimedia; de esta manera el alumno se adentrará en el tema en busca de elementos gráficos a utilizar.*

SERIGRAFÍA

SEMESTRE: 5°

Objetivo: El alumno conocerá y practicará las técnicas de impresión en serigrafía, con la finalidad de comprender las formas de impresión elementales y el desarrollo de diseños factibles de producción.

Unidad 1: La técnica de serigrafía

Objetivo: Conocer e identificar los materiales y los principios básicos de la serigrafía con la finalidad elaborar impresiones elementales sobre diferentes superficies.

Actividad de aprendizaje:

- Impresión a una tinta.
- Monoserigrafía. Esténcil de papel.
- Ejercicio libre.
- Lavado y limpieza del material.

Recomendación:

- *Realizar un autorretrato con alto contraste y por medio del color de tinta y color de papel emular el estilo de Andy Warhol.*

Unidad 4: Serigrafía Textil

Objetivo: Conocer el procedimiento y materiales para la impresión de serigrafía textil con la finalidad de obtener impresiones a tres y cuatro tintas en diferentes telas.

Actividad de aprendizaje:

- Ejercicios de impresión a dos, tres y cuatro tintas sobre materiales textiles.

Recomendación:

- *Analizar la obra de algún autor de interés para el alumno y realizar una obra propia que capture sus rasgos principales, disponer en el material textil los elementos de manera que puedan diseñar una prenda o incluso un lienzo, con una propuesta gráfica original.*

5.3 Resultante del Trabajo Teórico

Debido a la declaración de Lowenfeld al decir que: “El arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora”(52), la autora de esta investigación desea corroborar y sustentar el planteamiento de este trabajo de investigación al proponer el diseño de un método para el desarrollo de habilidades creativas que den como resultado el desarrollo del pensamiento creativo en el alumno.

Las teorías de Lowenfeld, como lo es la flexibilidad de pensamiento que desarrolla la capacidad creadora del individuo y la habilidad de desarrollar fluidez de nuevas ideas, están basadas en estudios realizados a infantes, sin embargo, la autora deduce que sus conceptos pudieran ser aplicables para los jóvenes.

Las producciones infantiles y juveniles deben ser comprendidas desde su propia naturaleza; la autora señala que no debe ser una pretensión del maestro en Educación Artística crear arte como fin último, sino aproximar e incentivar a los alumnos a analizar manifestaciones artísticas plásticas durante estas etapas de su educación previa, y posteriormente conocer y experimentar la reflexión.

Gardner menciona que la habilidad artística humana, se enfoca primero como una actividad de la mente, como una actividad que involucra el uso y la transformación de diversos sistemas simbólicos. En base a esto, los individuos que quieren participar de un modo significativo en la percepción artística, tienen que aprender a decodificar, los diversos vehículos simbólicos presentes en su cultura; la autora cree que además se deben desaprender ideas preconcebidas y prejuicios aprendidos para realizar un acercamiento lo más puro posible.

Al analizar la concepción de creatividad desde el punto de vista de los teóricos presentados, la autora de esta investigación desea señalar la postura de Gardner, la cual señala que la idea clave en la concepción psicológica, es la de pensamiento divergente (Mentes 38), la autora deduce la factibilidad de trabajar y estimular la creatividad para obtener un pensamiento divergente, y así lograr configurar asociaciones de diferente manera ya que en él no hay respuesta correcta y se acepta cualquier solución posible.

El trabajar en equipo, como señala Csikszentmihalyi, constituye un catalizador para la creatividad, favorece al cambio gracias a su interacción social y cognitiva, por lo tanto, se reconoce que la creatividad es algo más que intuición individual, es pues co-creada por campos, ámbitos y personas. Tomando esta referencia, la autora dice que la creatividad se puede construir, deconstruir y reconstruir varias veces a lo largo del curso de la historia, fortaleciendo con esta teoría, la idea de construcción del pensamiento creativo que se propone en este trabajo de investigación, como el resultado de procesos mentales estimulados por el continuo desarrollo de habilidades creativas.

El modelo según Amabile muestra que los alumnos cumplen con los requerimientos de las destrezas relevantes para el campo, ya que poseen capacidad cognitiva innata, destreza perceptiva, destreza motriz, educación formal e informal. La autora se refiere a esta referencia y propone que la práctica de los procesos mentales, en combinación con los estímulos adecuados, dará como resultado que el alumno desarrolle la capacidad de un pensamiento creativo.

De Bono en su libro, dice no reconocer que una de las características del pensamiento lateral es completamente aplicable al pensamiento creativo; sin embargo el parecer de la autora de esta investigación, sí es completamente aplicable, el concepto que cita: ...“se ocupa de las ‘posibilidades’, de lo que ‘podría ser’” (98), a través de la ‘lógica confusa’ donde no hay límites entre lo correcto y lo idóneo, de hecho cita “el pensamiento lateral

no es un sinónimo de pensamiento divergente” (99), y es cierto, pero las posibilidades de lo que “pudiera ser” en el método que este trabajo de investigación propone, que al menos en el área gráfica sí es aplicable, ya que precisamente se ocupa de analizar las soluciones divergentes. Posteriormente De Bono señala que las técnicas del pensamiento lateral pueden practicarse con el fin de desarrollar la capacidad de pensar creativamente.

5.2.3 Aporte Teórico Resultante

A lo largo de la realización del Análisis Teórico Documental, la autora de ésta investigación encontró fases, etapas, actores, finalidades y explicaciones del proceso creativo, sin embargo, no figuró en la investigación un razonamiento lógico sobre métodos para el desarrollo de habilidades creativas.

Por ello la reflexión que aquí se presenta es una propuesta teórica, producto de este trabajo de investigación, es una propuesta que presenta una posibilidad acerca de la configuración de una fórmula que busca identificar mecanismos para el diseño de métodos para el desarrollo de habilidades creativas en el área gráfica con fin de fomentar el pensamiento creativo.

El elemento seleccionado deberá cumplir cada aspecto de la siguiente fórmula:

- Que proponga un diálogo
- Que sea perceptible
- Que sea flexible
- Que sea reflexivo
- Que sea factible

El fin de cumplir con la suma de estas características, es que durante su aplicación y desarrollo se obtengan propuestas divergentes.

El elemento seleccionado que cumpla con la anterior fórmula, deberá ser compatible con el diagrama presentado (Fig. 5.2) el cual propone la ruta que el individuo recorre durante el proceso creativo, está configurado de naturaleza dialéctica, debido a que su proceso se realiza mediante la oposición y superación de resistencias que ejercen cada uno de sus pasos.

Con este esfuerzo, se busca aportar e instaurar nuevas posibilidades de investigación que generen métodos para el desarrollo de habilidades creativas que desemboquen en la adquisición del pensamiento creativo útil en el actuar profesional del diseñador gráfico.

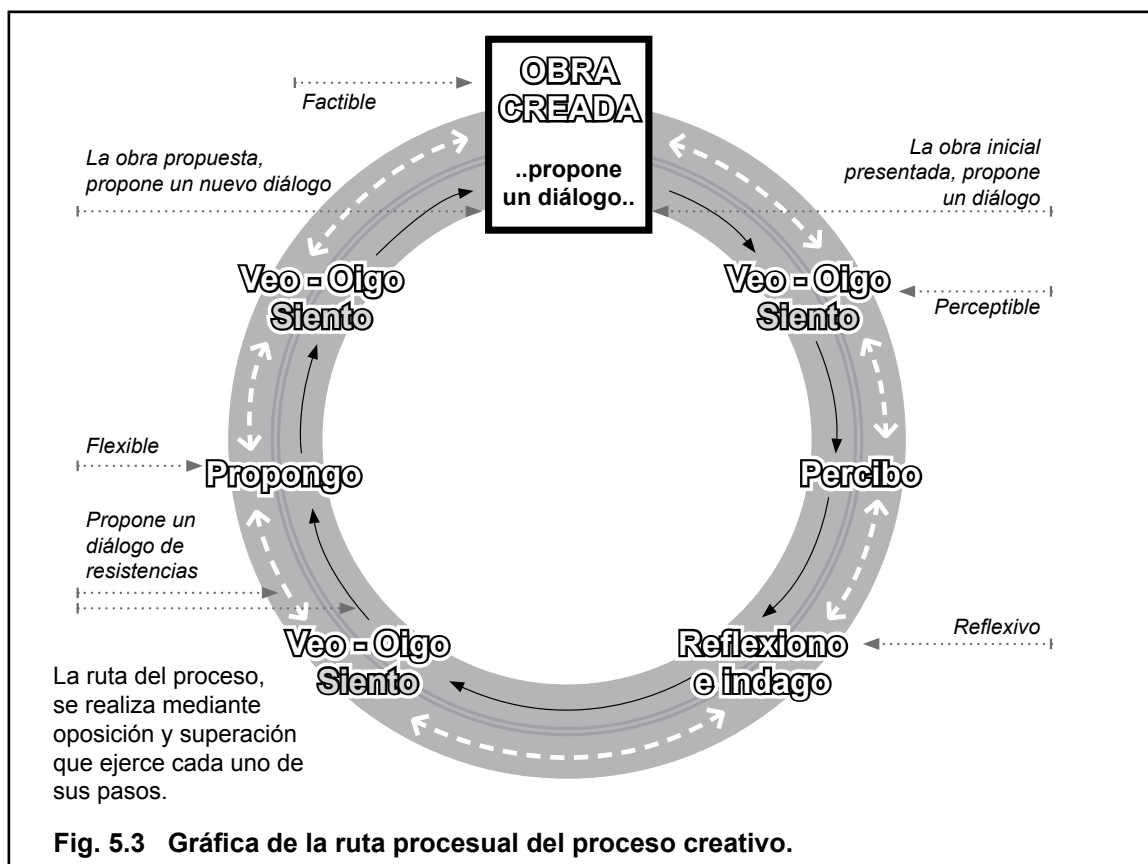


Fig. 5.3 Gráfica de la ruta procesual del proceso creativo.

Fuente y diagrama: Elaboración propia.

Además, aporta este supuesto teórico-práctico para una reestructuración de la enseñanza de métodos, con el fin de desarrollar un pensamiento creativo.

5.4 Beneficios del Acercamiento a las Manifestaciones Artísticas Plásticas

Bajo la lupa de los teóricos revisados, la autora de este trabajo de investigación, ha podido deducir lo que ella cree son los beneficios que se obtienen mediante la aproximación intelectual del individuo a las manifestaciones artísticas plásticas. Así que a continuación se presenta la opinión de la autora en base a algunos postulados teóricos vistos previamente.

5.4.1 Perfeccionamiento Humano a través de la Educación

La autora de esta investigación, les presenta a su consideración el conjunto de algunos pensamientos de teóricos vistos previamente que dan sentido al perfeccionamiento humano a través de la Educación Artística:

Richard Stanley Peters señala que cuando el alumno desarrolla la capacidad de ver desde un punto de vista diferente (cit. en Altarejos 27), y cuando la enseñanza logra persuadir a la acción (Altarejos 28), desarrolla la capacidad de percibir y apreciar toda expresión artística y situaciones de la vida (201), es entonces que se puede hablar de un individuo que busca su propio perfeccionamiento humano a través de la educación (Lowenfeld 6), gracias al mejoramiento y formación de la inteligencia.

La autora del trabajo de investigación estima que la presentación de este trabajo de investigación, es un claro ejemplo del acto mismo de la acción formativa, ya que pretende promover un acto de voluntad, y a la vez busca que la acción resultante de las recomendaciones anteriormente señaladas sea una ayuda en el camino al perfeccionamiento humano y que posteriormente, se actúe de manera íntegra, además la autora señala que el núcleo de esta idea, es la continua repetición de este ciclo, que se realiza mientras perdure la búsqueda de su propio perfeccionamiento.

5.4.2 Educación Continua

Altarejos pronuncia que la actividad del educador es de ayuda, de asistencia, pero quien realmente está a cargo de la educación es el educando mismo, con base en esto, la autora de la investigación, mediante las recomendaciones realizadas, deposita en el interesado la determinación sobre quién, cómo y dónde recibe su educación.

La teoría de Gardner apoya esta idea y sugiere que para el desarrollo de una mente disciplinada, el individuo “debe dominar diversas maneras de ampliar su propia formación durante su vida en forma regular y sistemática”.

Retomando los aspectos de la Educación, revisados previamente, se coincide con Altarejos sobre los rasgos conceptuales, como acción recíproca, además del concepto que sugiere que la educación ocurre en la razón para una mejora en la racionalidad.

Altarejos menciona que el hombre como ser racional puede crecer indefinidamente y la educación ayuda a su crecimiento, el cual perdura durante su vida; la autora de este trabajo de investigación sugiere que estimular al individuo a intelectualizar su autoaprendizaje artístico, garantiza una educación continua, la naturaleza dialéctica del arte, puede continuar educando el pensamiento flexible y reflexivo del individuo.

5.4.3 Aprendizaje Significativo

Mediante el sondeo, los alumnos manifestaron que en ocasiones, las clases de Educación Artísticas se limitaban a la imitación de predeterminadas imágenes, esto bajo el entendido de conocer y practicar la técnica, sin el interés de promover la reflexión de una obra artística, y según la experiencia adquirida de la autora de la investigación, esto conlleva a una parálisis de actuación de la intuición, del intelecto, de la afectividad y del conocimiento, que según ella desemboca en un crecimiento nulo por parte del alumno.

La autora cree que para los alumnos que están aprendiendo la producción de discursos visuales, este acto equivale a castrar el pensamiento afectivo y cognitivo, limita la oportunidad de acercamiento del individuo a las manifestaciones artísticas plásticas, entorpeciendo así el aprendizaje del lenguaje visual.

Los individuos pueden beneficiarse cuando aprenden a “leer” y a “escribir” en los diversos lenguajes de las artes.

5.4.4 Desarrollo Personal

Se coincide con la teoría de Gardner, la cual menciona que la Educación en el Arte ayuda al proceso intelectual para el manejo de las emociones y actitudes de modo cognitivo, siendo éste un camino más para lograr la inteligencia emocional.

La autora por su experiencia cree que gracias a la familiarización con los aspectos artísticos, se pueden experimentar los valores que aporta el campo artístico, tales como

la tolerancia, la aceptación, el respeto, la honestidad, la igualdad, la responsabilidad, la solidaridad, la justicia y la libertad, abriendo de esta manera la posibilidad de ver cualquier evento o circunstancia, desde su razón de ser; este concepto lógico y subjetivo a la vez, es pues una consecuencia colateral al desarrollo personal.

En el Programa Académico de la institución analizada, el desarrollo personal está contemplado como consecuencia final del acto educativo, la autora de esta investigación propone que, educar a una persona cultivando con equilibrio su área cognitiva y emotiva, fomenta un crecimiento integral y maduro.

5.4.5 Sensibilidad Estética

Para hacer hincapié en la importancia del cultivo de la sensibilidad estética, se tomó como apoyo teórico la propuesta de Eisner, quien lo enfatiza como el objetivo primordial. Este objetivo, traerá como resultado el refinamiento de la visión del alumno, el desarrollar la conciencia estética será como cultivar la sensibilidad estética.

El cultivo de la sensibilidad estética, por medio de el aproximación intelectual a las manifestaciones artísticas plásticas, logra una aportación única al individuo, la contemplación estética de la forma visual.

5.4.6 Construcción de la Realidad

Otro de los beneficios del acercamiento a las manifestaciones artísticas plásticas, es que contribuye a la comprensión del panorama social y cultural en el que actualmente se vive, esto gracias al aprendizaje de escritura y lectura de símbolos, es decir el aprendizaje del lenguaje visual (Arnheim 58).

El diseñador tiene la opción de ser participe del discurso contemporáneo, y puede acceder al lenguaje simbólico para el correcto desempeño de la construcción social.

Efland manifiesta que lo anterior, se da precisamente a través de las artes contenientes de representaciones de la realidad (Una historia de la Educación del Arte 110).

5.5 Reflexiones Finales

Se busca el perfeccionamiento humano mediante el enriquecimiento de métodos

educativos; los alcances que éste conlleva, se desarrollarán continuamente fortaleciendo la vida personal y profesional del individuo en cuestión.

La autora de este trabajo de investigación, a través del mismo, desea transmitir el acto mismo del propio pensamiento creativo, y espera que esta lectura ayude a difundir uno de los beneficios que el mundo del arte proporciona, y mediante la creación del hábito, estimular la creatividad.

Sería un logro que, a través de la disciplina impulsada por la institución educativa, se pueda ayudar a desarrollar la estructura del pensamiento, por medio del método anteriormente propuesto y que igualmente, dicha estructura funcione de manera creativa.

Es tiempo de colocar las ideas en orden, mediante la síntesis del aprendizaje significativo, y se espera que este fruto construya y reconstruya ideas creativas en un pensamiento abierto y flexible, en pro del desarrollo constante del individuo.

La hipótesis manifestada en un principio queda comprobada. Es afirmativo señalar la necesidad de desarrollar un método alternativo, ya que aunque en el Programa Académico vigente de la Licenciatura en Diseño Gráfico de Arte, A.C, constantemente se promueve la realización de proyectos gráficos a fin de ejercitar las habilidades creativas del alumno.

Sin embargo, se cuenta con tan sólo una asignatura que promueve el conocimiento de los procesos de abstracción de ideas, formas y colores para diseñar elementos comprensibles, enfocados en la solución de problemas básicos de comunicación visual y adquirir los elementos teóricos para fundamentar el material abordado, es decir, se enfoca en el desarrollo de habilidades de manera teórica y práctica, para la solución de problemas, la cual es llamada 'Diseño Experimental' (Anexo E).

Además, la asignatura llamada 'Análisis del Diseño', que si bien analiza distintas visiones desde las cuales el diseño puede ser aplicado y cómo entender la creatividad, no lleva a cabo el uso de técnicas para el desarrollo del mismo, sin embargo el alumno revisa y asocia las tendencias en la práctica del diseño gráfico y su significado con la finalidad de inferir y juzgar el desarrollo gráfico de su actuar profesional y del trabajo ajeno también. (Anexo F).

Por otra parte, debido a que la enseñanza artística como tal ha sido reducida, no se logran alcanzar satisfactoriamente los beneficios que el arte aporta.

En el caso de ser instaurado tanto el taller como las modificaciones en las actividades de algunas asignaturas, se intentará corroborar la importancia del conocimiento artístico

formal que el método anteriormente citado propone.

Lo anterior con la finalidad de obtener como resultado, el desarrollo de la inteligencia, además de una potencia creativa nutrida. Yepes Stork al decir: “todo nuestro discurso racional va acompañado por representaciones imaginativas, en realidad la creatividad humana es un uso inteligente de la imaginación”(cit.en Altarejos 204) incita al desarrollo de métodos para una formación formal.

Haciendo referencia a Herbert Read, quien pensó que debe haber una organización y equilibrio en el sistema educacional que se refleje en el desarrollo de cursos de humanidades, posiciona a la Educación Estética como parte integral de una experiencia artística (cit. en Lowenfeld 36).

Con el propósito de ayudar a construir individuos plenos, se debe incentivar a la apreciación estética sin temores, ya que no existen caminos ni reglas aplicables. Los criterios estéticos se basan en el individuo, en el tipo particular de la actividad artística en el que esté envuelto, en la cultura dentro de la cual se realiza su trabajo creador, y en el propósito que hay detrás de la forma; la autora de este trabajo de investigación ha aprendido que la Estética es un campo libre de prejuicios y de obstáculos, que impiden ver el panorama y dejan de lado el miedo que provoca ahondar en las propuestas de los filósofos estetas.

El maestro que implemente esta práctica, además de una amplia experiencia profesional en el campo gráfico, debe poseer la sensibilidad, el conocimiento, la visión y la perspicacia para incentivar proyectos atractivos para los alumnos, y mostrarles de una manera visionaria los alcances que su propia creatividad puede desarrollar.

Durante el proceso creativo de un producto gráfico y del proceso de creación de una obra pictórica, la expresión creadora y la conciencia estética están íntimamente ligadas, tanto del productor gráfico, como del artista plástico.

Es decir, el artista pinta gracias a sus conocimientos conscientes y a sus motivaciones inconscientes o pre-conscientes, y selecciona las formas y colores que van a contribuir al aspecto final de su pintura. En el proceso, el artista (Lowenfeld 6) puede detenerse y decirse a sí mismo: “esto no está bien”, y entonces, la relación mutua entre la pintura y el artista toma un nuevo significado, pues él ha juzgado o valorado la organización y ha descubierto que no es de su agrado.

Lo mismo sucede con el diseñador en el proceso creativo, ya que también toma su idea, formas y colores y les da un significado, en el proceso descarta posibilidades, pues él

también juzga y valora la organización de los elementos implicados hasta decidir que ha concluido.

El hecho de que este trabajo de investigación se haya realizado bajo el análisis de una escuela particular, no limita ni descarta la posibilidad de que la propuesta del proyecto de extensión pueda ser aplicada para otras instituciones que posean una misión similar. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el propósito del Programa Académico de Arte, A.C. está definido bajo premisas específicas; en el caso de utilizar éste en instituciones similares, habría que realizar las debidas adecuaciones.

REFERENCIAS

Altarejos, Francisco y Concepción Naval. Filosofía de la Educación. España: EUNSA, 2004.

Arnheim, Rudolf. Consideraciones Sobre la Educación Artística. España: Paidós Estética 22, 1993.

Bayer, Raymond. Historia de la Estética. México: Fondo de cultura económica, 2003.

Bono, Edward. El Pensamiento Creativo. México: Paidós Empresa, 1994.

Carretero, Mario. Constructivismo y Educación. Argentina: Aique Didáctica, 1993.

Efland, Arthur D. La Educación en el Arte Posmoderno. España: Paidós, 1996.

Eisner, Elliot. Educación la Visión Artística. España: Paidós Educador, 1972.

Esqueda, Román. El Juego del Diseño. México: Designio, 2003.

García González, Enrique. La Psicología de Vigotsky en la Enseñanza Preescolar. México: Trillas, 2006.

Gardner, Howard. Educación Artística y Desarrollo Humano. España: Paidós Educador, 1994.

---. Las Cinco Mentes del Futuro. España: Paidós Asterisco*, 2005.

---. Mentes Creativas: Una Anatomía de la Creatividad. España: Paidós, 1998.

Leal Cordero, Arnoldo. et al. Filosofía y Educación. México: Escuela de Ciencias de la

Educación, 1999.

Lowenfeld, Víctor y W.Lambert Brittain. Desarrollo de la Capacidad Creadora. Argentina: Kapelusz, 1972.

Ortega y Gasset, José. La Deshumanización del Arte. México: Porrúa, 1992.

Parson, Michael. Cómo Entendemos el Arte. España: Paidós, 2002.

Plazaola, Juan. Introducción a la Estética. España: Universidad de Deusto, 1999.

Rangel Guerra, Alfonso. Arte, A.C., Los Frutos y los Años. México: Edición supervisada por el Fondo Editorial de la Plástica Mexicana a cargo de Víctor Manuel Espíndola, 1993.

Rodríguez Estrada, Mauro. El Pensamiento Creativo Integral. México: McGraw-Hill, 1997.

--- Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo. México: Trillas, 2006.

--- Psicología de la Creatividad. México: Trillas, 1995.

Romo, Manuela. Psicología de la Creatividad. Barcelona: Paidós, 1997.

Sternberg, Robert y Todd Lubart. La Creatividad en una Cultura Conformista. España: Editorial Paidós Transiciones, 1997.

Vigotsky, Lev. La Imaginación y el Arte en la Infancia. España: Akal, 2000.

Vilchis, Luz del Carmen. Diseño, Universo de Conocimiento. Investigación de Proyectos en la Comunicación Gráfica. México: Centro Juan Acha, A.C., 2002.

Waisburd, Gilda. Creatividad y Transformación, Teoría y Técnicas. México: Trillas, 2003.

Arte, A.C.com. 2009. Quienes somos?. 28 de Junio 2009.
http://www.arteac.edu.mx/general/quienes_somos.html,

ANEXO A

Ejemplo Práctico: Encuentros de Sensibilidad Creativa

Camino a la creatividad en siete pasos

Paso 1.- El reto:

Es preciso asumir una actitud receptiva de apertura, de humildad, de flexibilidad y tolerancia hacia otras ideas.

Paso 2.- La búsqueda:

Creando el entorno interior, la actitud, para ello asumir una actitud propiciadora.

Creando el entorno exterior, como el espacio físico, buscar el tiempo en el que se siente más sensible y receptivo.

Tener humildad, mostrar flexibilidad para así desarrollar la habilidad de adaptación a cualquier nueva situación, saber escuchar a los demás para aprender y para formarse un criterio de otros puntos de vista.

No temerle a lo desconocido, tener confianza en sí mismo, ser audaz, con conocimiento del riesgo, teniendo iniciativa para provocar el cambio y afrontar con responsabilidad sus consecuencias, gustar de los desafíos.

Tener curiosidad para desarrollar indagación activa, pensante, deductiva o constructiva y así enriquecer su acervo de experiencias, tener iniciativa para provocar el arranque de las cosas concienzudamente, soñar despierto, ejercitar la paciencia, la desesperación no lleva a ninguna parte, tener perseverancia, la tenacidad es imbatible; su armadura impenetrable, mostrar tolerancia, no sólo a otras ideas sino a las propias, salir de su “zona de comodidad”.

Paso 3.- El descubrimiento, el poder de la curiosidad:

Es preciso asumir una actitud receptiva de apertura, de humildad, de flexibilidad y tolerancia hacia otras ideas.

Paso 4.- Los aliados:

La actitud positiva, la aceptación de una personalidad creativa, la relajación, son los aliados de la creatividad.

Paso 5.- La tormenta de ideas:

Se debe poseer un espíritu inquisitivo, curioso e imaginativo, la fantasía es un

medio óptimo para tener una tormenta de ideas, es un eslabón imprescindible de la cadena creativa, una fuente inagotable de creatividad.

Paso 6.- El encuentro o cómo reforzar la confianza en si mismo:

Reflexiones sobre el acto de crear, un acto de esperanza, de valentía, de regocijo, es creer, es decidirse por el cambio.

Paso 7.- La conquista, cómo concretizar la idea: a través de determinación y paciencia.

Los autores proponen la práctica de estos siete pasos como el camino para desarrollar el potencial creativo que cada individuo posee desde el principio de su existencia, ya que por medio de su capacidad sensorial, es un ser sensible ya que se tiene la facultad de generar sentimientos y emociones, esta condición de animal racional lo convierte en el único ser consciente del mundo.

ANEXO B

Encuesta

¡Hola!, la presente encuesta forma parte de un trabajo de investigación para la maestría de Educación en Artes, y nos ayudarías mucho contestando con toda honestidad estas sencillas preguntas. De antemano, gracias por tu participación.

Semestre que cursas actualmente: _____

Promedio aproximado acumulado durante tu carrera: _____

Instrucciones: Selecciona el recuadro que consideres se acerque más a tu respuesta

Recibiste tu educación primaria en una escuela:

Pública ☐ Privada ☐

Durante este tiempo, ¿Recibiste algún tipo de educación artística?

Sí ☐ No ☐

En caso de contestar afirmativamente, este tipo de educación la consideras:

Demasiado ☐ Suficiente ☐ Poca ☐

Explica brevemente en qué consistía tu educación artística. _____

¿Crees que esta aportación en tu educación te ayuda al desempeño actual de tu carrera profesional?

Sí ☐ No ☐ ¿Por qué? _____

Recibiste tu educación secundaria en una escuela:

Pública ☐ Privada ☐

Durante este tiempo, ¿Recibiste algún tipo de educación artística?

Sí ☐ No ☐

En caso de contestar afirmativamente, este tipo de educación la consideras:

Demasiado ☐ Suficiente ☐ Poca ☐

Explica brevemente en qué consistía tu educación artística. _____

¿Crees que esta aportación en tu educación te ayuda al desempeño actual de tu carrera profesional?

Sí ☐ No ☐ ¿Por qué? _____

Cursaste la preparatoria en una escuela:

Pública ☐ Privada ☐

Durante este tiempo, ¿Recibiste algún tipo de educación artística?

Sí ☐ No ☐

En caso de contestar afirmativamente, este tipo de educación la consideras:

Demasiado ☐ Suficiente ☐ Poca ☐

Explica brevemente en qué consistía tu educación artística. _____

¿Crees que esta aportación en tu educación te ayuda al desempeño actual de tu carrera profesional?

Sí ☐ No ☐ ¿Por qué? _____

¿A que edad identificaste la profesión que deseabas estudiar? _____

Según tu opinión, recibir educación sobre el arte histórico durante el estudio de tu carrera profesional es:

Muy importante ☐ Medianamente importante ☐ Nada importante ☐

Según tu opinión, recibir educación sobre el arte de vanguardia durante el estudio de tu carrera profesional es:

Muy importante ☐ Medianamente importante ☐ Nada importante ☐

Según tu opinión, tener contacto directo con las artes visuales durante el estudio de tu carrera profesional es:

Muy importante ☐ Medianamente importante ☐ Nada importante ☐

Según tu opinión, promover la producción artística libre, durante el estudio de tu carrera profesional es:
Muy importante ☐ Medianamente importante ☐ Nada importante ☐

La educación artística que recibes actualmente es:
Demasiado ☐ Suficiente ☐ Muy poca ☐

La educación artística que recibes actualmente es:
Muy eficiente ☐ Eficiente ☐ Deficiente ☐

En tu opinión: ¿Qué tanto te sirve la educación artística que recibes actualmente en tu carrera, para desempeñarte profesionalmente?

Mucho ☐ Poco ☐ Nada ☐

¿Has asistido a cursos de arte, educación artística o apreciación estética extracurriculares?
Sí ☐ No ☐

¿Qué tan importante consideras el desarrollo del pensamiento creativo?
Muy importante ☐ Medianamente importante ☐ Nada importante ☐

¿Crees que el arte, o algún tipo de expresión artística puede ayudar al desarrollo del pensamiento creativo?
Sí ☐ No ☐

En caso de contestar afirmativamente, explica de qué forma ayuda.

¿Qué tan importante consideras el papel que desempeña la estética en su dimensión gráfica?
Importante ☐ Medianamente importante ☐ Nada importante ☐

¿Consideras que gracias a la educación recibida en esta institución hasta el día de hoy, has desarrollado una conciencia estética?
Sí ☐ No ☐

Según tu opinión, consideras que la Educación artística es un medio para:

Elevar el nivel intelectual ☐

Desarrollar el pensamiento creativo ☐

Encontrar la fuente de inspiración ☐

Perder el tiempo ☐

Otro ☐ ¿Cuál? _____

Tu experiencia con las artes visuales ha sido:

Promotor de la importancia de los resultados que puedes obtener a través del arte ☐

Contacto directo, siendo productor o convives con productores de obras artísticas plásticas ☐

Aproximaciones ocasionales, como visita a museos y galerías ☐

Aproximaciones nulas por falta de interés ☐

Otro ☐ ¿Cuál? _____

¿Te gustaría contar con un Taller que te enseñara como a través de aproximarse a las manifestaciones artísticas plásticas, puedes lograr desarrollar un Pensamiento Creativo, que te sea útil para el desarrollo de tu profesión, que te incite a desarrollar tu propio gusto estético, además de incitarte a la producción de soluciones varias a un mismo problema, donde aprendas a contemplar, apreciar, valorar y sintetizar obras artísticas plásticas, mientras conoces y aprendes un lenguaje apto y acorde que te ayude a desarrollar tus capacidades de expresión creativa? Sí ☐ No ☐

ANEXO C

Esquema del Programa Académico 2001-2007

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	CONCEPTOS BÁSICOS	DISEÑO Y COLOR	CONCEPTO Y APLICACIÓN	LENGUAJE GRÁFICO DIGITAL	CREATIVIDAD DIGITAL	IDENTIDAD DE IMAGEN	DISEÑO INTEGRAL	DISEÑO DE PRODUCTOS	IDENTIDAD GRÁFICA
DISEÑO	Diseño Básico	Diseño Básico en Color	Diseño Básico Aplicado	Diseño Editorial	Diseño Experimental	Diseño de Imagen	Diseño de Comunicación Diseño Tridimensional	Diseño de Productos	Proyecto Global Diseño para Internet
TEÓRICAS	Teoría del Diseño Metodología de la Invest.	Teoría del Color Metodología del Diseño	Ergonomía		Teoría del Diseño Gráfico	Análisis del Diseño	Comunicación Comercial Admon. de Proyectos	Mercadotecnia Invest. de Proyectos	Publicidad
TÉCNICAS	Dibujo a mano alzada Dibujo Técnico	Dibujo en Color Geometría Descriptiva	Técnica de Dibujo Perspectiva Fotografía I	Dibujos de Modelo Presentación Técnica Fotografía de Estudio Serigrafía	Ilustración Tipografía Fotografía Publicitaria Grabado	Caricatura Presentación de Proyectos Grafismo digital Sistemas de Impresión	Animación Edición Digital	Manipulación Digital Medios Audiovisuales Aerografía	Portafolio Multimedia
HUMANISTAS	Culturas Antiguas Ingles I	Edad del Humanismo Ingles II	Ant. de la Cultura Actual Ingles III	Historia del Diseño Gráfico Ingles IV	Ingles V				Relaciones Humanas

ANEXO D

Programa Académico Vigente

	1 CONOCIMIENTOS GENERALES	2 HABILIDADES BÁSICAS DE REP.	3 FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO	4	5 ESTRUCTURA GRÁFICA EDITORIAL	6 NUEVOS MEDIOS	7 IDENTIDAD DE IMAGEN	8 DISEÑO DE PRODUCTOS	9 IDENTIDAD GRÁFICA
DISEÑO	Diseño Básico I	Diseño Básico II	Diseño Experimental	Diseño Gráfico Aplicado Tipografía	Diseño Editorial	Diseño para Medios Digitales Diseño de Información	Diseño de Identidad Diseño de Empaque y Exhibidor	Diseño de Productos	Proyecto Global Diseño para Internet
TEÓRICAS	Introducción al Diseño Metodología de la Invest.	Metodología del Diseño	Teoría del Diseño Gráfico Redacción Profesional	Teoría de la Comunicación Procesos de Prerensa e Impresión	Semiótica Visual Presentación Ejecutiva	Nuevos Medios de Comunicación Análisis del Diseño Mercadotecnia	Administración para Diseño Administración de Marcas Publicidad	Comunicación Comercial Invest. de Proyectos	Presentación de Proyectos
TÉCNICAS	Lenguaje Digital Dibujo a Mano Alzada	Gráfica Digital Fotografía Digital Perspectiva	Dibujo Vectorial Fotografía de Estudio Digital Ilustración	Imagen Digital Dibujo de Personajes	Maquetación Digital Serigrafía Animática	Autoreo para Multimedia Integración para Web	Laboratorio 3D	Manipulación Digital Aerografía Medios Audiovisuales	Portafolio Multimedia
HUMANISTAS	Historia de Diseño I Ingles I	Historia de Diseño II Ingles II	Ingles III	Ingles IV	Ingles V		Seminario de Contenido Variable		Relaciones Humanas

Área Básica

Área de enfoque y Desarrollo Profesional

ANEXO E

Contenido de Asignatura ‘Diseño Experimental’

Semestre: 3°

HTS: 1

HPS: 3

THS: 4

Area: Diseño

Objetivo de la Materia:

El alumno conocerá los procesos de abstracción de ideas, formas y colores para diseñar elementos comprensibles, enfocados en la solución de problemas básicos de comunicación visual y adquirir los elementos para fundamentar el material elaborado.

Unidad 1. El enfoque como herramienta básica en diseño. (1 semana)

Conocer los puntos de vista de las diferentes corrientes científica, además de la influencia de factores etnográficos, para deducir su función como herramientas de resolución de problemas.

Temas y subtemas:

- Enfoque de la Ciencia: totalizadora y definitoria
- Parámetros en la Ciencia: Leyes, normas y guías vs prejuicios
- Teoría del caos:
- Ciencias exactas contra filosofía
- Sistema dinámico fractal
- Definición de cultura
- Visión Euclidiana

Actividades de aprendizaje:

El alumno es asignado con algunos de los temas y lo explica.

El maestro añade explicación definitoria y extiende los conceptos mediante la discusión en clase.

Unidad 2. El fundamento del mensaje: El discurso. (1 semana)

Conocer el discurso y sus componentes para interpretar la aplicación del mismo en el proceso del entendimiento comunicativo.

Temas y subtemas:

- Definición del discurso
- Auditivo o visual
- Materiales y herramientas

- Organización del discurso
- Praxis
- Sintáxis
- Semántica
- Definición de creatividad
- Longitud de onda
- Diferencia: oír y ver
- La sintaxis de la imagen
- El tiempo

Actividades de aprendizaje:

El alumno es asignado con algunos de los temas y lo explica.

El maestro añade explicación definitoria y extiende los conceptos mediante la discusión en clase.

Ejercicios en clase y tarea, de discusión y ejemplificación visual/conceptual.

Unidad 3. ¿Diseño? (1 semana)

Definir y explicar el término diseño y las preguntas que se usan para identificar un problema, y la existencia del mismo, de acuerdo a cuestiones antropológicas.

Temas y subtemas:

- ¿Qué es diseño?
- ¿Cuándo?, ¿Cómo?, ¿Para quién?
- El origen de las cosas
- El tiempo
- Tipologías
- Lo consciente e inconsciente
- Lo implícito
- El azar

Actividades de aprendizaje:

Ejercicios en clase y tarea, de discusión, ejemplificación visual/conceptual.

Ejercicios de colores complementarios en sustractivos.

Ejercicios de movimientos.

Unidad 4. Los elementos visuales y las bases de integración. (1 semana)

Determinar los elementos integradores de los Fundamentos del diseño para obtener

una base sustentable para su utilización en las solución del problemas.

Temas y subtemas:

- Elementos integradores de los Fundamentos del diseño
- Teoría del color básico
- Aditivos y sustractivos
- Primarios y secundarios
- El movimiento
- El accidente según Arnheim

Actividades de aprendizaje:

Se comparten con los de la unidad 5.

Unidad 5. La cultura como parámetro de diferenciación.

Discriminar entre conceptos que alguna vez fueron iguales para explicar el porqué ahora se diferencian en base a la experiencia.

Temas y subtemas:

- El diseño en el mercado vs supermercado
- Ciencias y artes...el bienestar
- El movimiento, sus atributos y categorías
- Gravedad
- Centrífuga
- Barrido
- Congelado
- Aéreo
- Estrobo

Actividades de aprendizaje:

Ejercicios en clase y tarea, de discusión, ejemplificación visual/conceptual.

Ejercicios de colores complementarios en sustractivos.

Ejercicios de movimientos.

Unidad 6. La comprensión matemática en la composición visual. (1 semana)

Reconocer sobre los esquemas en la composición para equilibrar el significado del mensaje a transmitir para deducir mediante líneas, la composición estructural visual de obras maestras.

Temas y subtemas:

- Línea horizonte
- Sección Aurea (composición y equilibrio)
- El accidente según Arnheim

Actividades de aprendizaje:

Análisis de imágenes fotográficas de publicidad.

Composición libre en base a la división matemática.

Composición de la obra clásica a través de la fotocopia.

Análisis del trabajo collage a partir de sus cualidades de geometría.

Solicitar carpeta de trabajos para su calificación.

Unidad 7. El ritmo de la imagen y el significado implícito. (1 semana)

Conocer los elementos básicos que definieron las vanguardias artísticas y cómo afectan en el desarrollo en las áreas de comunicación visual.

Conocer y asociar las teorías de Roland Bartes sobre los significados y los significantes en la comunicación visual.

Temas y subtemas:

- Triada (subjetivo, expresivo y conceptual)
- Sintaxis implícita (denotativo, connotativo, significado y significante)
- Parámetros de diseño (simetría, balance, armonía)

Actividades de aprendizaje:

Ejercicios prácticos sobre el ritmo en la imagen.

Escoger productos y repartir en clase.

Unidad 8. Definición y proceso de trabajo de identidad de un producto.

(1 semana)

Determinar ideas de comunicación mediante las teorías de desarrollo de concepto, con la finalidad de obtener fundamentos en el diseño de imagen.

Temas y subtemas:

- La determinación del objetivo
- Determinación del resultado
- Eficiencia del producto

Actividades de aprendizaje:

Ejercicio teórico que responde a las preguntas: ¿Cuál es el producto? ¿A qué público se dirige?, ¿Quién es?, ¿Qué edad?, ¿Qué estrato?, ¿Qué es?, ¿De qué

está compuesto?, ¿Para qué sirve?, ¿Quiénes son la competencia?, ¿Cuál es la cantidad de dinero que el cliente quiere invertir en el diseño y/o la publicidad?, ¿Qué información visual o auditiva debo ofrecer a los medios? Enfoque a productos de bajo atractivo en el mercado.

Unidad 9. Desarrollo de trabajo de identidad de un producto. (5 semanas)

Diseñar el concepto del producto para la elaboración de la identidad con la finalidad de identificar los objetivos alcanzados en el trabajo desarrollado.

Temas y subtemas:

- Logotipo
- Diseño de figura o forma
- Compresión de prototipo
- Imagen corporativa
- Sistema de imágenes publicitarias

Actividades de aprendizaje:

Elaborar logotipo y las definiciones de imagen aplicadas a foto, revista, collage etc.
 Encontrar la relación del producto que se diseña con las imágenes que se trabaja.
 Elaborar una lista de posibles medios a los que se solicitaría.

Unidad 10. Desarrollo de trabajo en el diseño de identidad. (4 semanas)

Diseñar un proyecto de imagen con base en los puntos enlistados por el profesor, con la finalidad de probar la efectividad de los procesos aprendidos.

Temas y subtemas:

- Definición del tema
- Premisas de diseño
- Idea
- Calidad
- Función
- Trabajo bajo parámetros
- Presentación de proyectos

Actividades de aprendizaje:

Elaborar un proyecto que cumpla con los puntos predefinidos en el ejercicio anterior, como, ejercicio de metodología de trabajo.

ANEXO F

Contenido de Asignatura ‘Análisis de Diseño’

Análisis de Diseño

Semestre: 6° HTS: 2 HPS: 0 THS: 2

Área: Diseño

Objetivo de la Materia:

El alumno revisará y asociará las tendencias en la práctica del diseño gráfico y su significado con la finalidad de inferir y juzgar los desarrollos gráficos propios y ajenos.

Unidad 1. ¿Que es el diseño gráfico? (3 semanas)

Reconocer las diversas interpretaciones existentes formales e informales del diseño gráfico y sus elementos, con la finalidad de comprender su ubicación frente a otras disciplinas.

Temas y subtemas:

- 1.1 El problema de la definición
- 1.2 El diseño gráfico, frente a otras disciplinas
 - 1.2.1 Diseño gráfico y ciencia
 - 1.2.2 Diseño gráfico y técnica
 - 1.2.3 Diseño gráfico y arte
 - 1.2.4 Definiendo Diseño gráfico
- 1.3 El diseño gráfico como juego
 - 1.3.1 El lenguaje, material prima del diseño gráfico
 - 1.3.2 El diseño gráfico como arte interpretativo
 - 1.3.3 Las artes interpretativas
 - 1.3.4 La gramática y el diseño gráfico

Actividades de aprendizaje:

- Lecturas y análisis
- Puestas en común
- Examen teórico

Unidad 2. La interpretación visual y sus reglas (3 semanas)

Describir los elementos comunicativos del diseño para entender los diversos juegos interpretativos del mensaje visual y verbal

Temas y subtemas:

2.1 Diferentes interpretaciones

- 2.1.1 La sinécdoque
- 2.1.2 Interpretaciones metonímicas
- 2.1.3 La Metonimia como proceso
- 2.1.4 Interpretaciones metafóricas
- 2.1.5 La sintaxis

Actividades de aprendizaje:

- Lecturas y análisis
- Puestas en común
- Examen teórico

Unidad 3. Fundamentos del diseño gráfico (3 semanas)

Comprender la importancia de la metaforización y otras reglas, con la finalidad de aplicarlas como apoyo a la aplicación creativa.

Temas y subtemas:

3.1 Metaforización y juegos del lenguaje

- 3.1.1 Las reglas en funcionamiento en diferentes aplicaciones
- 3.1.2 Diseño e inferencia
- 3.1.3 Aproximación cognitiva

Actividades de aprendizaje:

- Lecturas y análisis
- Puestas en común
- Examen teórico
- El juego del diseño. Esqueda

Unidad 4. Entender la visión de otros: Donis Dondis (3 semanas)

Clasificar las diferentes visiones de interpretación del estilo visual para analizar su función dentro del proceso comunicativo

Temas y subtemas:

4.1 Visión según Donis

- 4.1.1 Visión Perceptiva-psicológica
- 4.1.2 Visión Histórico-espacial
- 4.1.3 Visión Estético-funcional

Actividades de aprendizaje:

Lecturas y análisis

Puestas en común

Examen teórico

-La sintaxis de la imagen. Dondis

Unidad 5. Análisis de otras visiones (3 semanas)

Revisar e ilustrar diferentes visiones y/o perspectivas desde las cuales el diseño puede ser analizado y/o realizado con la finalidad de sustentar de manera congruente el desarrollo propio.

Temas y subtemas:

5.1 Otras visiones

5.1.1 De acuerdo a otros aspectos funcionales

5.1.2 De acuerdo al aspecto semiótico y a su significado

5.1.3 De acuerdo a otros aspectos formales de composición y forma

5.1.4 De acuerdo al mercado, a su cultura, a lo social, etc.

5.1.5 Otras concepciones de juicio: Tendencias anteriores y actuales (funcionalismo, minimalismo, posmodernismo, grunge, etc)

Actividades de aprendizaje:

Proceso de análisis y argumentación de diferentes aplicaciones del diseño gráfico: Logotipos, papelería básica, carteles, pendones, publicaciones impresas, digitales y virtuales, infografía, empaques y etiquetas.

Unidad 6. Cómo entender la creatividad (3 semanas)

Analizar los principios de la creatividad como herramienta del diseño gráfico, para juzgar su efectividad como un medio de la comunicación visual.

Temas y subtemas:

6.1 Definición del concepto de creatividad

6.2 Pensamiento creativo

6.3 Pensamiento lateral

6.4 Técnicas de pensamiento lateral

6.5 Creatividad en el diseño gráfico

6.5.1 El concepto

6.5.2 El verbal

6.5.3 El elemento visual

6.5.4 La composición

6.5.5 La técnica

6.5.6 El medio

6.5.7 El significado

Actividades de aprendizaje:

Análisis crítico argumentativo de los medios en forma escrita

-Las siete columnas del diseño. Bonsiepe

-Pensamiento creativo. De Bono

-Pensamiento lateral. De Bono

-Creatividad según Mark Oldach

ANEXO G

Obras Seleccionadas para el Contenido Temático Sugerido



Personajes en la noche guiados por los rastros fosforescentes de los caracoles, Joan Miró 1940, Gouache y pintura de trementina sobre papel, 38 x 46 cm.



La escalera de escape, Joan Miró 1940, Gouache y pintura de trementina sobre papel, 38 x 46 cm.



Retrato IV, Joan Miró 1938, Óleo sobre tela, 130 x 97 cm.



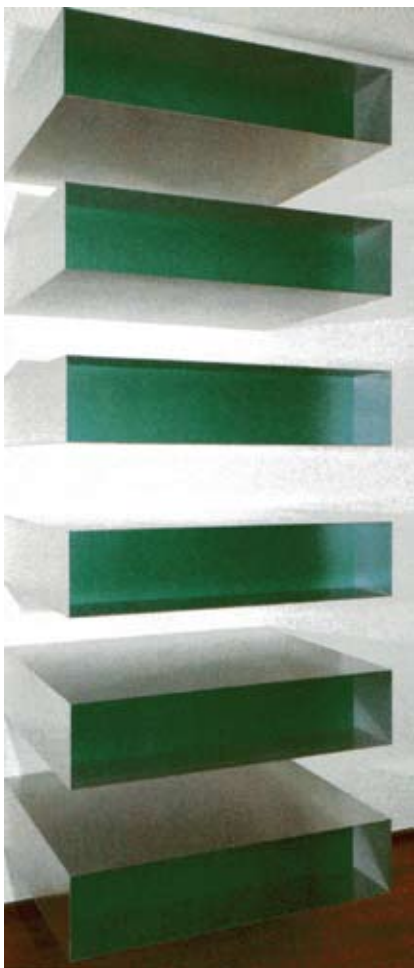
Mujeres cercadas por el vuelo de un pájaro, Joan Miró 1941, Gouache y pintura de trementina sobre papel, 46 x 38 cm.



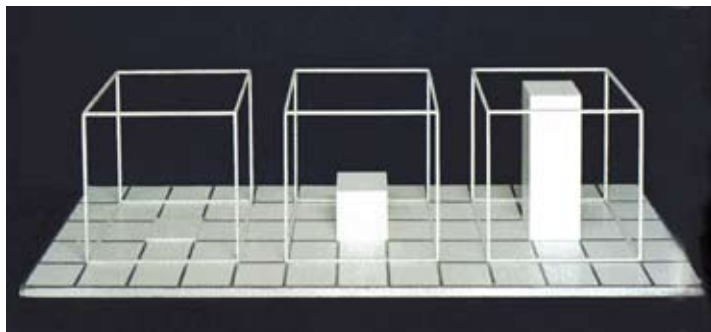
Una estrella acaricia el seno de una negra, Joan Miró 1938, Óleo sobre tela, 130 x 196 cm.



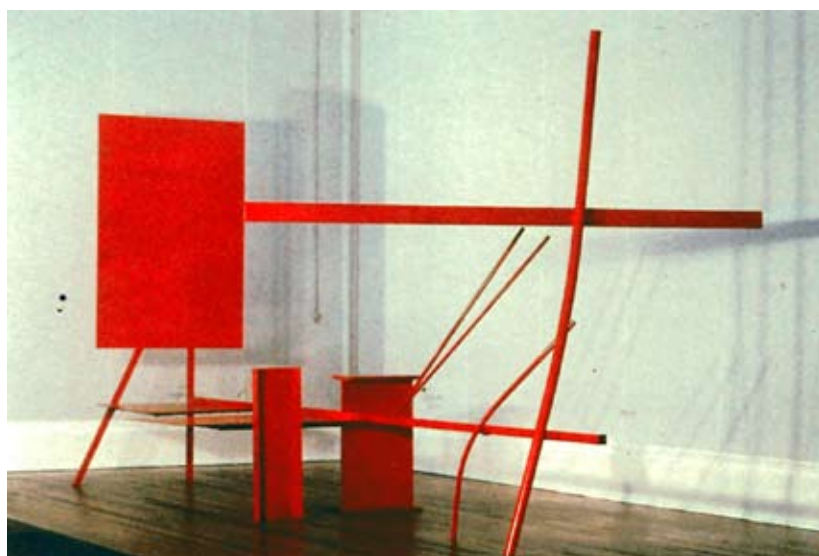
Personajes sobre fondo rojo, Joan Miró 1938, Gouache sobre papel, 48 x 63.5 cm.



Sin título, Donald Judd, 1967,
Hierro galvanizado, laca verde,
(varios modelos).



Conjunto tripartito, Sol LeWitt,
Acero pintado, bandas de cinta
adhesiva transparente,
80 x 208 x 50 cm.



Una mañana temprano, Anthony Caro, 1962,
Acero y aluminio pintado, 289 x 620 x 335 cm.



Uno: Numero 31, Jackson Pollock 1950,
Óleo y pintura de esmalte sobre tela.
296.5 x 530.8 cm.



Bosque encantado, Jackson Pollock
1947, Óleo sobre tela.
221.3 x 114.6 cm.



19. Catedral, Jackson Pollock 1947,
Esmalte y pintura de aluminio sobre tela.
181.6 x 89 cm.



Darvault, Leonora Carrington 1950,
Óleo sobre lienzo. 80 x 65 cm.



Autorretrato, Leonora Carrington 1937,
Óleo sobre lienzo. 65 x 81.2 cm.



Syssigy, Leonora Carrington 1957,
Óleo sobre cartón. 56 x 50.2 cm.



Sin título,
Leonora Carrington
1952,
Madera pintada.
Alto: 40 cm.



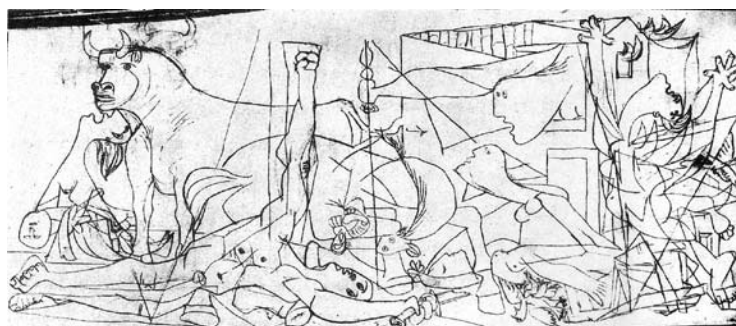
Col, Leonora Carrington 1987,
Acrílico sobre lienzo. 91.5 x 61 cm.



Pájaro Pong, Leonora Carrington 1949,
Temple sobre tela. 45 x 72.5 cm.



Guernica, Pablo Picasso 1937, Óleo sobre lienzo, 3.49 x 7.77 m.



Bocetos previos
mayo de 1937



APÉNDICE I

Guía Rápida de la Estética del Siglo XX

A continuación se presenta de manera breve y sintetizada, las teorías e ideas de los algunos filósofos del siglo XX, pertenecientes a Francia, Alemania, Italia, Inglaterra y Estados Unidos.

Ésta es una síntesis del trabajo presentado por Raymond Bayer, en su libro Historia de la Estética, está elaborado con el fin de proveer al maestro asignado para llevar a cabo el taller, desarrollo del pensamiento creativo; una revisión del pensamiento estético, que da pie a una apreciación estética actual.

La estética francesa en el siglo XX:

Se distinguen dos períodos, el primero llega a la guerra de 1939-1940 un período racionalista, equilibrado con un método rígido y lúcido y el segundo parte del momento de la liberación de 1945.

Víctor Basch (1863-1944).

La función del esteta, consiste en comprender, y hacer comprender lo que se escapa a la confusión y al desorden del goce y a la ebriedad de la creación.

Concibe la actitud estética como un fenómeno singular de comportamiento, como una ancestral simpatía nuestra a todo el universo, de manera que nos es dado sentir en el objeto mismo, sentir –simbólicamente– como el objeto mismo, en suma, tener sentimientos en los objetos: “Como si fuesen ramas, siento en mis brazos la savia del encino, y el encino, repentinamente, se convierte en hermoso para mí.” Se trata de una actitud psíquica de simbolización, de un acto de asociación, de una simbiosis afectiva entre el Yo y el universo. Lo bello es, según Víctor Basch, una simpatía simbólica.

Henri Focillon (1881-1943).

De tendencia formalista, su concepción de la Estética se sitúa entre la iconografía y la historia. Considera la vida de un estilo, como una “dialéctica” o como un “proceso experimental”.

Alain (1868-1951).

Más que una Estética, se encuentra en su estudio un sistema de las artes, la cual

aporta una clasificación realista fundada en “el poder propio del objeto”, es decir en materia y no en la imaginación: el artista comienza por hacer la obra; su juicio y sus ideas vienen después. Lo bello según él, se mantiene siempre ligado a lo social como cualquier otro hecho humano.

Paul Valéry (1871-1945).

“Si la Estética pudiese existir, las artes se desvanecerían delante de ella, es decir, delante de su esencia”. La Estética debe aportar dos ventajas, deberá o bien desarrollar mi goce eventual de las obras de arte, o bien enseñarme a ya no gozar de una obra de arte, sino a ejecutarla”. Valéry no niega la Estética, su punto de vista es práctico, la utilidad de la Estética es lo que le interesa; ésta debe ayudar a que se haga un mayor goce de una obra de arte o ayudar a que la obra de arte se haga mejor.

En el segundo período, la Filosofía, la Estética y la Literatura se fueron mezclando, estableciendo así una comunicación entre ellas.

Jean Paul Sartre (1905-1980).

No escribió jamás explícitamente una Estética, pero a lo largo de su obra se encuentra una filosofía del arte implícita, es una Estética “comprometida”, Sartre lo señala en el estudio de las condiciones sociológicas de los escritores de los siglos XVII, XVIII y XIX y de la influencia que siempre deben tener los acontecimientos políticos en sus obras.

André Malraux (1901-1976).

El artista, más sensible que cualquier otra persona a la obra de arte de todos los tiempos, debe demostrar que gracias al arte la civilización no perecerá jamás. Malraux establece un idealismo del arte y muestra que, desde las épocas más antiguas, la obra del artista no consiste en crear lo que ve, sino que hay en toda creación artística una verdadera visión de lo sobrehumano y lo inhumano.

Charles Lalo (1877-1953).

Partidario de una Estética sociológica. La Estética debe definirse como la ciencia normativa del arte y, para quien acepte ésta definición, el objeto directo del arte es la belleza artística y no la belleza natural. Propone que el arte no es, ni toda la vida, ni la ausencia total de vida, sino que expresa algún aspecto de ella misma. Distingue cinco grandes complejos psico estéticos en la organización

del arte: los complejos de la técnica, los de la huida, los de la economía, los de la homeopatía mental y los del egotismo.

Étienne Souriau (1892-1979).

Da el nombre de *instauration* a todo proceso abstracto o concreto, de operaciones creadoras, constructivas, que conduzca a la posición de un ser en su fatalidad de ser, es decir, con un destello suficiente de la realidad. “Al estudiar el arte, no hemos llegado a toparnos con ningún problema del conocimiento; por el contrario, es el problema del conocimiento el que nos ha llevado a meditar sobre el arte”.

René Huyghe (1906-1997).

Según él, la obra de arte no se debe estudiar meramente como un hecho histórico, así como la Estética tampoco se debe considerar como una ciencia teórica. La obra de arte es por un lado imagen-símbolo, expresión concreta de una realidad mental.

Maurice Gustav Nédoncelle (1905-1976).

Considera al artista como un demiurgo que intenta crear un mundo autónomo a partir de la naturaleza, y analiza el papel de la subjetividad en el artista.

Se enmarcan dos posiciones posibles en las posturas de los estetas franceses, la del artista y la del contemplador, el artista se encuentra en el centro de todo este problema humano, ya que sin artista no habría mundo artístico, ni contemplador por consecuencia se considera a la Estética una ciencia de los efectos a partir de ciertas causas.

La estética alemana en el siglo XX:

A diferencia de lo que ocurre en otros países, en Alemania no se separa las cátedras universitarias de Filosofía y de Estética, esta tendencia se debe a que siguiendo la estética de Kant, la estética filosófica abandonó el campo metafísico para acercarse poco a poco al ámbito experimental y psicológico, esencialmente subjetivo.

Moritz Geiger (1880-1938).

Establece una distinción entre la *Wirkungsaesthetik* (solamente ve en la obra estética un medio para liberar un placer), es decir, la Estética de la impresión sensible o de la sensación y la *Wertaesthetik* la cual tiene su punto de partida en la primacía del valor objetivado en la obra de arte. El placer estético es, un placer de contemplación que presupone un cierto distanciamiento del objeto,

sin importar que este objeto sea interior o exterior. El simple placer extra-estético, en cambio, es una especie de fisión con el objeto y un regocijo de sí mismo y de la Stimmung en el propio objeto.

Nicolai Hartmann (1882-1950).

Representante de la tendencia fenomenológica, concibe la Estética en un sentido tradicional de la filosofía de lo bello, reconoce la complejidad del objeto estético al explicar su estructura por estratos.

Max Bense (1910-1990).

No concibe que exista una idea de la belleza; lo propio del objeto estético es su “co-realidad”, es decir, su realidad estética.

Theodor Lipps (1851-1914).

Desarrolla la teoría de la Einfühlung, en la que el valor estético y la experiencia estética implican la transferencia de los sentimientos del sujeto al objeto; es en cierto modo, una fusión del hombre con el universo. La teoría estética se centra en la actividad del sujeto, que con respecto al objeto se halla en primer plano: es una reanimación simbólica de todo el ser. La actividad simbólica es la intensificación de nuestro Yo y el gozo que acompaña a todo valor en acción.

Ernst Meumann (1862-1915).

Ofrece otra interpretación psicológica de la Einfühlung, hace creer que es un sentimiento innato apoyado de un fenómeno hereditario, ya que desde su infancia los niños comprenden las expresiones de las personas que los rodean, y los animales comprenden las mímicas de los humanos. Meumann explica la mayoría de las teorías estéticas por el Einfühlung, pero piensa que hay otras actitudes, como la de la contemplación estética que puede favorecer a la creación artística.

Emil Utitz (1883-1956).

Pertenece a los estetas psicólogos, su obra más importante es la fundamentación de la ciencia general del arte, pretende que al lado de la Estética hay sitio para una ciencia diferente, la ciencia del arte, que debe estudiar las leyes del arte, mientras que la estética ha de examinar la naturaleza de los hechos estéticos y su valor. La estética se ocupa especialmente de la belleza, y la ciencia del arte de las cualidades de los artistas y de las obras, de su modo de existir, su

intención, creación, materia, etc.

Wilhelm Worringer (1881-1965).

Su concepción estética se basa en la concepción estética de Uitz de construir dos dominios distintos, el de la Estética y el de la ciencia del arte la cual debe estudiar todas las manifestaciones artísticas.

Max Dessoir (1867-1947).

Su teoría toma como punto de partida la separación entre la estética propiamente dicha, que es la ciencia de lo bello y, cuando mucho del arte clásico y la ciencia general del arte que estudia los grandes valores humanos, religiosos, nacionales, familiares, que las artes deben expresar como tarea principal, sea por medio de la belleza, o sin ella, en los primitivos, en el arte barroco, en el romántico, en los realistas y en los expresionistas.

Richard Hamann (1879-1961).

En este mismo principio de la separación de Estética y Ciencia del arte, Dessoir se basa para construir su método estético. La experiencia estética es válida no solamente en el campo del arte, sino igualmente en la naturaleza y en la vida entera. Hamann estudia las artes decorativas, las artes de publicidad, el arte de ilustración. Según él, lo que domina en el arte puro es el carácter de individualidad, mientras que en las artes decorativas predominan los elementos formales, y en las publicitarias los elementos de sensibilidad; el arte decorativo y el publicitario no son a su juicio manifestaciones de arte puro, porque carecen del rasgo de la finalidad en sí.

Müller-Freienfels (1882-1949).

En la creación artística el momento estético, no es más que un momento al lado de otros muchos, que son técnicos e intelectuales, subraya la importancia del eje técnico y de los cuatro factores: sensorial, motor, asociativo e intelectual, y la intensificación y modificación de la impresión debido a la participación de las emociones.

En su “principio del mínimo esfuerzo” el acto estético se convierte en “sensación reguladora”, pone en equilibrio nuestro organismo y procura al hombre distracciones útiles y necesarias, en su contacto con el arte, el hombre adquiere el máximo de impresiones con el mínimo esfuerzo.

August Schmarzov (1895-1999).

La actitud creadora del hombre, es una de las maneras de entenderse con el mundo exterior. Son leyes psicológicas y fisiológicas —es decir de naturaleza humana— las que presiden las diferentes formas de arte; estas leyes son: la simetría, la proporción y el ritmo; la simetría proviene de la sensación de actividad de los dos brazos, de nuestros dos ojos; la percepción procede de la percepción del eje vertical de nuestro cuerpo; y el ritmo tiene su origen en la ejecución del movimiento.

Alois Riegl (1858-1905).

Su teoría se funda en el principio de la actividad artística, autónoma y de naturaleza espiritual, principio que se desarrolla en el tiempo por la transformación de los caracteres más íntimos y esenciales de la obra de arte. La “voluntad artística” de una época se manifiesta de modo equivalente en todas las artes.

Max Dvorak (1874-1921).

La historia del arte, llega a ser una historia del espíritu, dónde el arte es considerado como la forma de expresión más elevada y diferenciada, de los valores espirituales propios de una época.

Dagobert Frey (1883-1962).

Para él, la obra de arte, es una expresión y una creación de la personalidad artística; la obra de arte es asunto de la voluntad, pero es también la expresión de un tiempo y de un pueblo, expresión que debe confrontarse con las otras manifestaciones espirituales (poesía, música, ciencia).

La capacidad de representación y su evolución son estudiadas como fundamento del desarrollo del arte y de la ciencia, siendo el arte precursor de la ciencia.

La concepción estética de Frey, abarca desde la concepción del espacio, hasta el problema del tiempo y al de la realidad, para incluir finalmente en la conciencia la totalidad de la experiencia artística a la manera de Descartes y de Husserl.

Heinrich Wölfflin (1864-1945).

El rasgo característico de la concepción, es su rechazo a la personalidad del artista.

La historia del arte se convierte con él en una historia anónima del arte.

Wölfflin piensa que, es posible seguir el desarrollo de la visión, que tiene una necesidad interna y en el que las diferencias individuales y nacionales, no

tienen la menor influencia, de aquí surge la teoría de una historia del arte sin nombres de artistas.

Conrad Fiedler (1841-1895).

El ojo del artista, no ve de manera distinta que el ojo de cualquiera otra persona, mas en lugar de limitarse a recibir pasivamente las impresiones visuales, su función se desarrolla y se especializa en un conocimiento de la realidad de una naturaleza particular y en un sentido exclusivamente visual.

La síntesis artística tiene, pues, un valor de conocimiento. La historia de las artes plásticas no debe considerarse sólo las obras de los artistas como la expresión de una época, de un pueblo, de exigencias culturales y sociales determinadas, sino que debe ser una historia de este conocimiento de lo real bajo el aspecto de la visibilidad, que constituye la verdadera naturaleza de la actividad artística.

De todas las tendencias alemanas del siglo XX que se ha intentado resumir anteriormente, es la doctrina de la *Einfühlung* la que mayor repercusión ha tenido, en ocasiones se adhiere a la estética psicológica, pero se somete a un mayor rigor. Todos estos movimientos no tienen límites claramente definidos entre sí; se complementan e interpenetran.

La estética italiana en el siglo XX:

Finaliza el periodo estético italiano caracterizado por el idealismo filosófico, gracias a las obras de Benedetto Croce, su método ha sido seguido por varios filósofos; de todos modos hay una tendencia del formalismo alemán, del idealismo moderado, tendencias empiristas, existencialista y fenomenologista.

Gabriel d'Annunzio (1863-1938).

El arte, como la magia, es una metafísica práctica. Para el hombre que crea, nadie es necesario, él es el centro en que todo converge.

Luigi Pirandello (1867-1936).

Al analizar la obra de arte, Pirandello la concibe como un movimiento de la vida interior que crea y coordina las ideas y las imágenes: “La reflexión –dice–, tanto durante la concepción como durante la ejecución de la obra de arte, ciertamente no deja de ser activa”.

Benedetto Croce (1866-1952).

El conocimiento tiene dos formas: o es conocimiento intuitivo, o es conocimiento lógico; conocimiento por la fantasía o conocimiento por el intelecto; conocimiento de lo individual o conocimiento de lo universal, de las cosas singulares o bien de sus relaciones. El conocimiento es, en suma, sea productor de imágenes, sea productor de conceptos.

El arte es según él, intuición lírica y expresión de la personalidad. Por ser la intuición sentimiento, el arte expresa preferentemente el sueño y no la realidad. El placer estético consiste, a juicio de Croce, para el espectador y el auditor, en reencontrar la intuición del creador de la obra artística.

Antonio Banfi (1886-1957).

Hizo el intento de reconciliar los aspectos de la estética trascendental de Gentile, (sitúa el sentimiento del arte en la base de la subjetividad pura que, constituye el fundamento de su filosofía del arte), con una visión más concreta de la realidad artística. Banfi concede una significación capital a la intuición y a la experiencia, e integra el momento de la creación y de la realización de la obra de arte.

Adolfo Venturi (1856-1941).

El valor de la obra del artista no depende del objeto representado, sino de la manera en que ha sido representado; la creación del artista es una creación espiritual, para encontrar su forma, el artista debe hacer abstracción del sentimiento y contemplarla desde afuera.

La autonomía del arte desemboca además en el principio de individualidad de la obra, que se opone a la verdad científica, ya que ésta rebasa a su autor y deja de pertenecerle.

La personalidad del artista, queda siempre ligada a la obra y, no se conoce otro arte más que en las obras de arte individuales.

Luigi Stefanini (1891-1956).

Hace hincapié en la vida de la obra. El artista y su obra son a la vez interdependientes y ligados por un nexo dinámico, por un lazo de mutua trascendencia; de un lado está la autonomía, la separación, la exteriorización, la objetividad de la obra; del otro, la dependencia, la inherencia, la asimilación, la participación y la subjetividad de la obra.

La estética italiana contemporánea, se caracteriza por su simbolización de la vida en todas sus manifestaciones, la obra de arte tiene su vida propia, pero se mantiene ligada a su autor, de quien extrae su propia significación y su fuerza vivificante.

La estética inglesa en el siglo XX:

No deja de basarse en los argumentos generales de la filosofía; trata de ser lo más positiva posible, rechazando terminantemente toda teoría metafísica, su fundamento se encuentra en los postulados de un empirismo absoluto, por este motivo los estetas ingleses parten de la historia del arte y sobre todo de la crítica.

Se distinguen cinco orientaciones: la estética crítica con Osborn, la estética llevada hacia su total negación con Steegman, una estética ecléctica fuertemente matizada de fenomenología representada por Herbert Read, la concepción estética de Carrit, quien sobreentiende una finalidad y la estética metafísica y teológica de McGreevy.

Harold Osborn (1905-1987).

En la situación actual de las artes de vanguardia, el esteta no ha logrado aún hacer proposición válida de una teoría, que le permita explicar las causas que amplían nuestra percepción de lo bello. La base de la apreciación reside en mayor medida, en la percepción más que en la emoción o el entendimiento.

Herbert Read (1893-1968).

La Estética es una ciencia empírica, pero abarca dos órdenes de hechos evidentes que pueden ser reconciliados. Un orden corresponde a los hechos subjetivos, perceptibles introspectivamente y cuya importancia es capital; pero hay otro mundo de hechos analizables y que invita a un estudio comparativo, es el mundo de la ciencia del arte, de la *Kunstwissenschaft*, aquí el estético tiene autoridad para generalizar sus juicios acerca de proporciones, ritmos, armonía, etc.

Read, piensa que los modos de la creación artística, deben considerarse como métodos ideales para revelar al hombre su personalidad.

E.F. Carrit.

Remonta su contemplación de lo bello al racionalismo. Todo sujeto tiende a generalizar su juicio estético, lo que es bello para él lo es también para los demás.

Carrit reconoce la especificidad del placer estético y lo compara con la curiosidad

humanista; quiérase que no, se trata siempre de una representación. Pero se percibe un retorno a la experiencia, por el hecho de que el estéta reconoce en las circunstancias menos previsibles, el poder de que se conviertan en fuentes de belleza.

La estética estadounidense en el siglo XX.

Una de las características esenciales de la estética norteamericana del siglo XX es el empleo de la técnica en el arte. En lo que concierne a la estética se encuentran diversas orientaciones: tendencias formalistas, simbolista, sociológica, experimental y científica.

Curt John Ducasse (1881-1969).

Insiste en hacer distinción entre lo que es estéticamente “relevante” y lo que es “irrelevante”. Según él, el placer que experimentamos frente a la belleza de un objeto, no tiene ninguna relación con el carácter histórico, técnico, psicológico y filosófico de ese objeto.

Henry David Airken.

Estudia bajo el mismo tema de Ducasse, pero desde un punto de vista psicológico, lo que hace falta es distinguir las diversas especies de relevancia en arte y determinar sus interrelaciones; y analizando el contenido y el contexto de la obra, concluye que un contexto objetivo no estético de la obra en el momento en que lo experimentamos.

George Herbert Mead (1863-1931).

Estudia el valor estético y la creación en la obra de arte. En su opinión, lo característico es su poder de captar su goce inherente a la consumación, a la ejecución de un acto, y de dar a los momentos sucesivos del acto... una parte de la alegría y la satisfacción que lo acompañan cuando ha llegado a su perfección.

Mead, concede un goce estético a un acto desde su percepción, y durante su ejecución, y no solamente a la fase final.

John Dewey (1859-1952).

El artista concibe su obra no en términos mentales, sino en los términos que el material le permite.

El arte, es la expresión de un valor en un ambiente particular y la expresión del

sentimiento del artista; lo que el artista siente únicamente puede ser revelado por un objeto creado. El arte es inspirador ya que une lo posible y lo real y ofrece una breve visión de la fusión ideal entre los medios y el fin, lo útil y lo bello; debe conservar un carácter de universalidad.

No hay estética si no hay influencia de la educación y de la sociedad.

Van Meter Ames (1898-1985).

La expresión estética, es el resultado de la mezcla de una experiencia inmediata y singular con un sentido y un orden provenientes del pasado.

Thomas Munro (1897-1974).

La Estética ha dejado de ser metafísica, para convertirse en científica, su misión es introducir el arte en todas las fases de nuestra instrucción. Piensa que la orientación intelectual e histórica en el arte permite al individuo a revelar plenamente su personalidad estética y quizá su genio. Considera que se debiera acoger con simpatía las nuevas formas del arte y respetar, por nuestra actitud receptiva, la creación libre que nosotros mismos no hemos pensado emprender. Sugiere que, a través de la familiarización con las obras de arte, educar las facultades perceptivas.